

ATLUS

P5

PERSONA5

ペルソナ5 公式設定画集

Persona5 Official Design Works



by KBG GUIDES

Persona5 Official Design Works



ペルソナ5 公式設定画集

Persona5 Official Design Works

Publicity Illustration Gallery

パブリシティ
イラストレーション
ギャラリー



イメージビジュアル
(2015年2月公開)



主人公怪盗服カット
(2015年2月公開)



WANTEDポスター
(2015年9月公開)



イラストメイキング映像描き下ろし壁紙
(2015年9月公開)



ペルソナ5 20thアニバーサリー・エディション
PERSONA5 ART BOOK ～The Aesthetics～表紙
(2016年5月公開)



パッケージビジュアル
(2016年5月公開)



「東京国立博物館よりオタカラを頂きます。」イベント告知用イラスト
(2016年7月公開)



電撃PlayStation® Vol.584表紙
(2015年2月公開)



電撃PlayStation® Vol.614表紙
(2016年5月公開)



電撃PlayStation® Vol.622表紙
(2016年9月公開)



電撃PlayStation® Vol.623表紙
(2016年9月公開)



週刊ファミ通No.1367号表紙
(2015年5月公開)



週刊ファミ通No.1399号表紙
(2015年9月公開)



週刊ファミ通No.1450号表紙
(2016年9月公開)



豪華版パッケージ背面イラスト
(2016年9月公開)



『ペルソナ5』発売記念イラスト
(2016年9月公開)



55万本突破御礼イラスト
(2016年11月公開)



主人公怪盗服カット
(2015年2月公開)





P5
PERSONA5

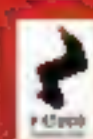
WANTED



**Report
NOW!**



ATLUS



© ATLUS © SEGA All rights reserved.





P5

PERSONA5































目次

Persona5 Official Design Works
INDEX

メインキャラクターの原	23
主人公	25
坂本竜司	53
モルガナ	79
高巻杏	103
喜多川祐介	135
新島真	159
佐倉双葉	187
奥村春	213
明智吾郎	241
サブキャラクターの原	265
グループ	
■ ゴール	266
佐倉惣治郎	268
御船千早	274
ジュスティース&カロリーヌ	278
岩井康久	288
武見妙	295
川上直代	301
大宅一子	311
織田信也	316
東郷一二三	321
三島由輝	328
吉田寛之助	335
新島冴	339
敵	
鷹志田卓	354
斑目一流斎	362
金城潤矢	369
一色若葉	376
奥村邦和	378
御堂正義	388
聖杯	394
ヤルダバオト	400
その他	
鈴井志帆	404
ミカ	405
春のフィアンセ／中野原夏彦	406
たなか社長／特捜部長	407
校長	408
歴史の乾／数学の宇佐美／	
公民の牛丸／英語の蝶野／	
生物の蛭田	409
ラヴェンツァ	410
『ペルソナ5』の世界の原	413
副島成記氏インタビュー	506

Section 1

メインキャラクターの扉

Main Character





TAKE YOUR HEART

MAINKA 改変丸

キャラクター
主人公
HERO

アルセーナ
ARSENE

主人公 CV: 福山潤

超自然的な能力者によって
現実の世界で戦いを挑まれた少年
だが新たな暮らしを始めた土地で
悪者としての力に目覚め
まで戦いぬ悪人の悪んだ心をなみえる
初演アルセーナ アルセーナ

メインイラスト

Main Illustration: Hero

Create a Comment

「ベルソナ5」の主人公のデザインをひとことで表現すると、「艶(つや)」です。前作「ベルソナ4」の主人公は、犬科を連想させる忠実さ、誠実さを出そうと考えながらデザインしていました。それに対して今作の主人公は猫科の黒豹のような艶感やなめかしさ、表と裏の顔、妖しい雰囲気などを強く意識してデザインしています。自分はこれまで、セクシーな男性キャラクターをデザインしたことがほとんどないのですが、今作は美学や匂いのようなものが感じられるデザインにしたいと考えていたので、主人公は艶のある、セクシーなイメージに仕上げました。

「ベルソナ5」は怪盗をテーマのひとつに挙げているので、キャラクターの表裏や二面性も大切にしています。主人公の髪型がボサボサヘアーにも見えるし、気を遣って無造作っぽいセットをしているようにも見えるのは、物事は表裏どちらにもとれるという意味を込めてもいます。



主人公のデザインのポイントのひとつが、目と眼鏡です。目に関しては、最初から目つきをきつくしよう、意志の強さを出そう、艶感を出そうと決めていました。まず、主人公は目つきひとつで印象が変わるキャラクターにしたかったんですね。ボサボサ頭でボーっとしているときと、ギラッと輝く目をしているときは違う人間に見える。しかし一方で、そのふたつの面が両立もしているイメージでしょうか。眼鏡は途中からデザインに加えた要素で、これも二面性や落差、世を忍ぶ仮の姿を表すギミックです。彼のきつかったり妖しい目つきが、眼鏡をかけることで緩和されて、優しい普通の少年のように見えるわけです。

制服は最初に主人公のためにデザインして、そこからほかのキャラクターが着ても映えるようにチューンしています。今作の制服デザインはパンクのイメージを持っていました。主人公の内面をよりパンクッシュに見せるにはどうしたらいいか考えた結果、元になる制服が体制側であることを表し、それを崩壊からこそパンクになるのだと結論づけました。元がカチっとしっかりしているほど、それを崩すことでよりパンクに見えるだろうと、主人公は怪盗行為を行うような人物なので、自由人であり、開放的な性格だと思います。それを隠すために、表面的には体制側に忠実と見えるよう、きちんと制服を着用させています。

Profile

性別	男
学年	高校2年
コードネーム	ジョーカー / JOKER
アルカナ	—
初期ベルソナ	アルセーヌ



怪盗服

Phantom Thief Hero



Creator's Comment

主人公の怪盗服はゲーム全体の印象を左右する重要な要素であるだけに、怪盗服のデザインはかなりの試行錯誤がありました。「ペルソナ」シリーズはジュブナイルですが、怪盗服になると見た目的には学生でもなんでもないわけです。ですので、制服を着たまま怪盗になったほうがいいのではとか怪盗モード用の制服のアレンジはどうかなどと考えたりもしました。でも、「制服を着て怪盗行為をしたら、すぐに身元がバレるよね?」という設定的な違和感をぬぐえなかったで、没になりました。また、普通の服装で怪盗行為を行うと、怪盗ではなく、単なる反社会的な人間に見えてしまうんです。これを踏まえると、自分は怪盗と犯罪者の線引きは、ロマンにあると思います。そういったロマンを見た目で伝えるなら、やはり古典的な怪盗スタイルを踏襲したほうがいいなど、そうやって、主人公の怪盗服のデザインは決まっていきました。



主人公の武器を短剣にした決め手は、怪盗らしさと差別化です。怪盗には器用なイメージがあって、短剣を指先で回したり、投げたりといったテクニカルな動作が似合うと思います。ですので、剣を振り回すより短剣を使わせたほうが、より怪盗っぽいイメージになると考えました。また、ゲームにかぎらず主人公は長剣や刀を使うイメージが強いので、短剣にすれば差別化が図れるという狙いもあります。

手袋はおもに女性スタッフからの「手袋をしている男性は格好いい」という意見を反映してのアイテムです。飛行機のパイロットなどのようにキチンとしていて、スペシャルスキルを持っているプロフェッショナルのイメージでしょうか。怪盗が手袋をするのは指紋を残さないためなのですが、ゲーム中のパーソナルモーションで走りながら手袋をきくと直したりする仕草が格好いいのだそうです。そういうこだわりを持って作っていますので、少しでも多くの人が手袋に目をむけてくれたらと思います。ちなみに、手袋の色は各キャラクターのパーソナルカラーですが、戦隊物的な意味合いも含んでいます。

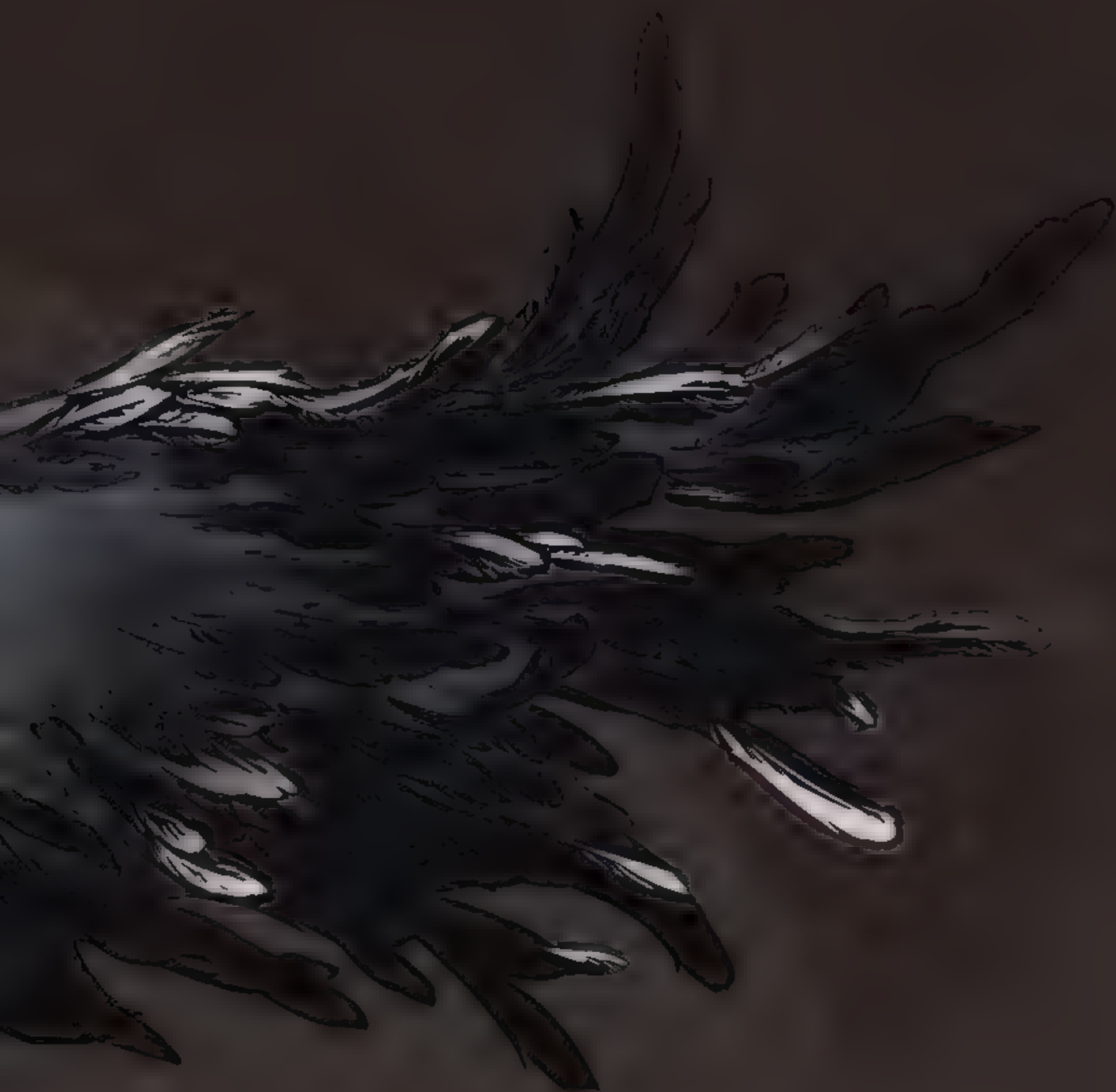
主人公のマスクはアルカナの愚者をイメージし、ピエロや怪人ファントムがモチーフになっています。マスクで苦勞するのは、眉毛と目を運動して描けないので、キャラクターの表情が出しにくくなることでした。そこで、角度が変わると穴から見える目の位置がズれることを利用して表情をつけたり、アングルでマスクをまぶたや目線の替わりにして、仮面の奥行きで表情をつけたりしています。



アルセーヌ

Persona : Arsene





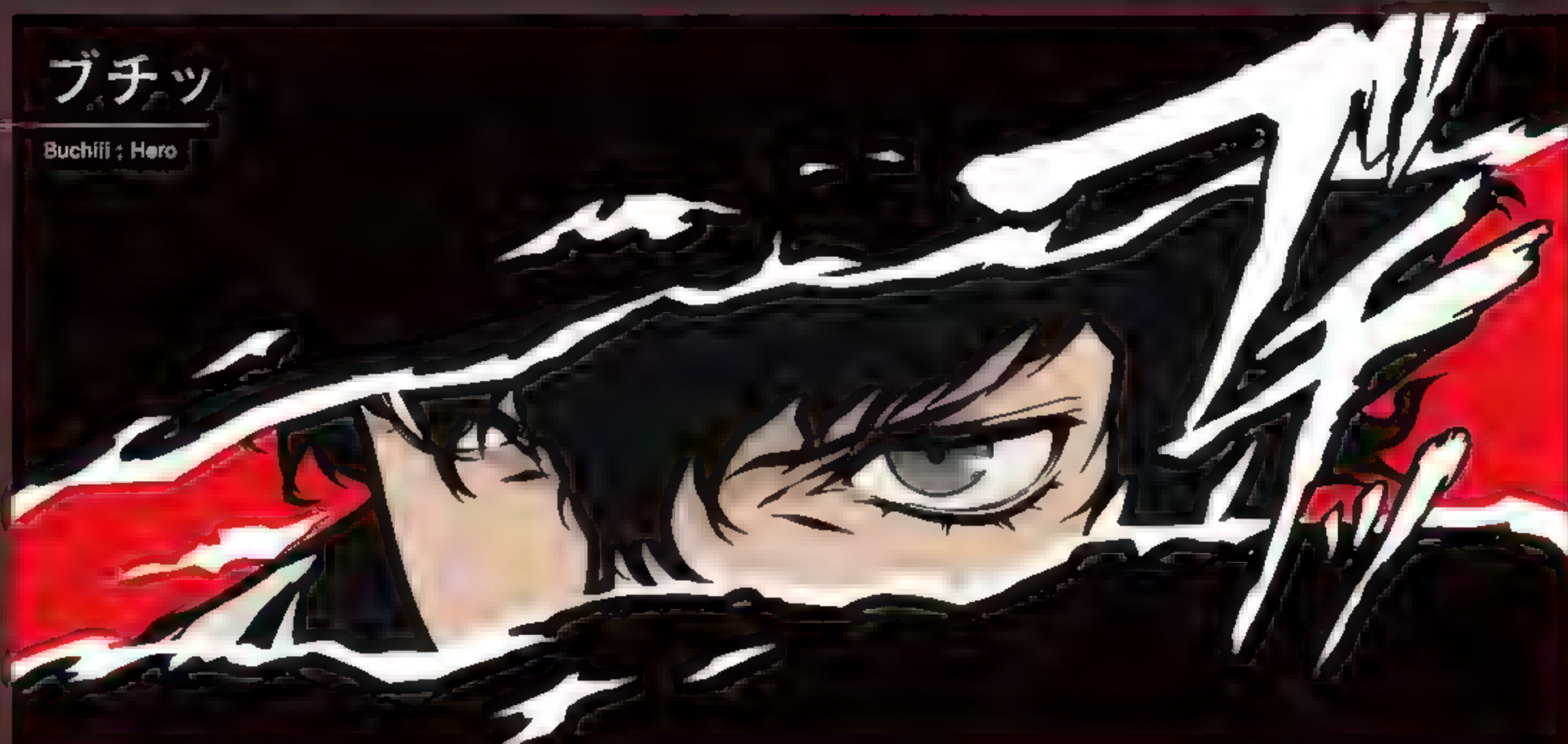
Comment (Comment)

アルセーヌは当初、ストレートに格好いいキャラとは違う、愉快でトリッキーなデザインにしようと思っていたのですが、最終的にはシルクハットの部分を含めて、格好よくまとめる方向にシフトしました。

アルセーヌのデザインで自分が気に入っているのは、マスクの中の顔が炎になっていて、つねに動いているところです。自分がゲームに盛り込またかったパッションのようなものを、アルセーヌの炎がうまく表現してくれていると思います。アルセーヌはイラストでの露出が多かったんで、こついった動く炎のように、ゲーム中でしか見られない要素とイラストを比較していただければ、私たちがゲームの中で表現したかったことが、より伝わるのではないのでしょうか。

ブチッ

Buchiii : Hero



総攻撃トドメ

Cruncher : Hero



総攻撃

All-out Attack Here



コマンド画面

Command Hero



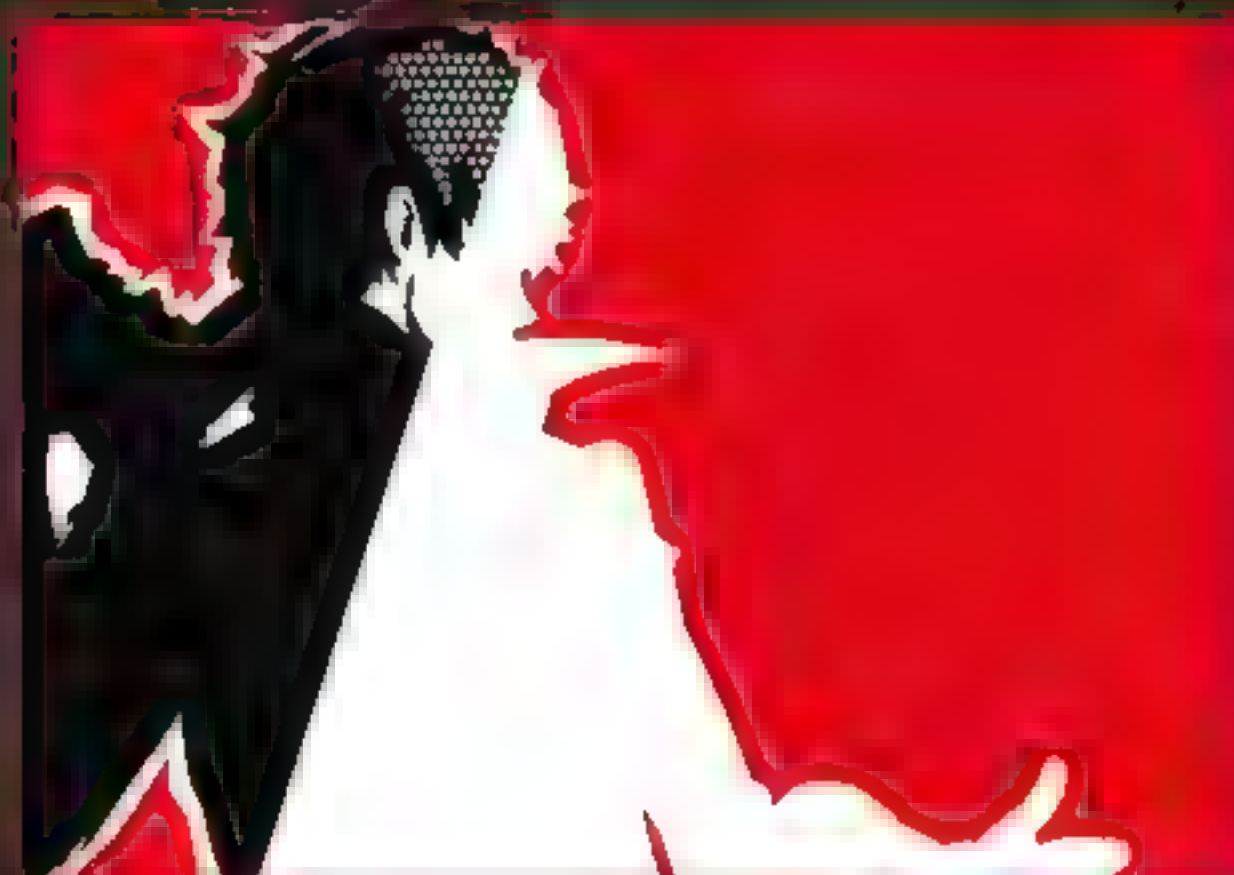
Command



Skill



Equip



Item



Status



Cooperation



Request



System

バストアップ

Face Pattern : Hero



通常



通常／眼鏡なし



考え込む



考え込む／眼鏡なし



考え込む／怪盗服



悩む

ローディング

Face Pattern : Hero



通常



怪盗服



ハワイ

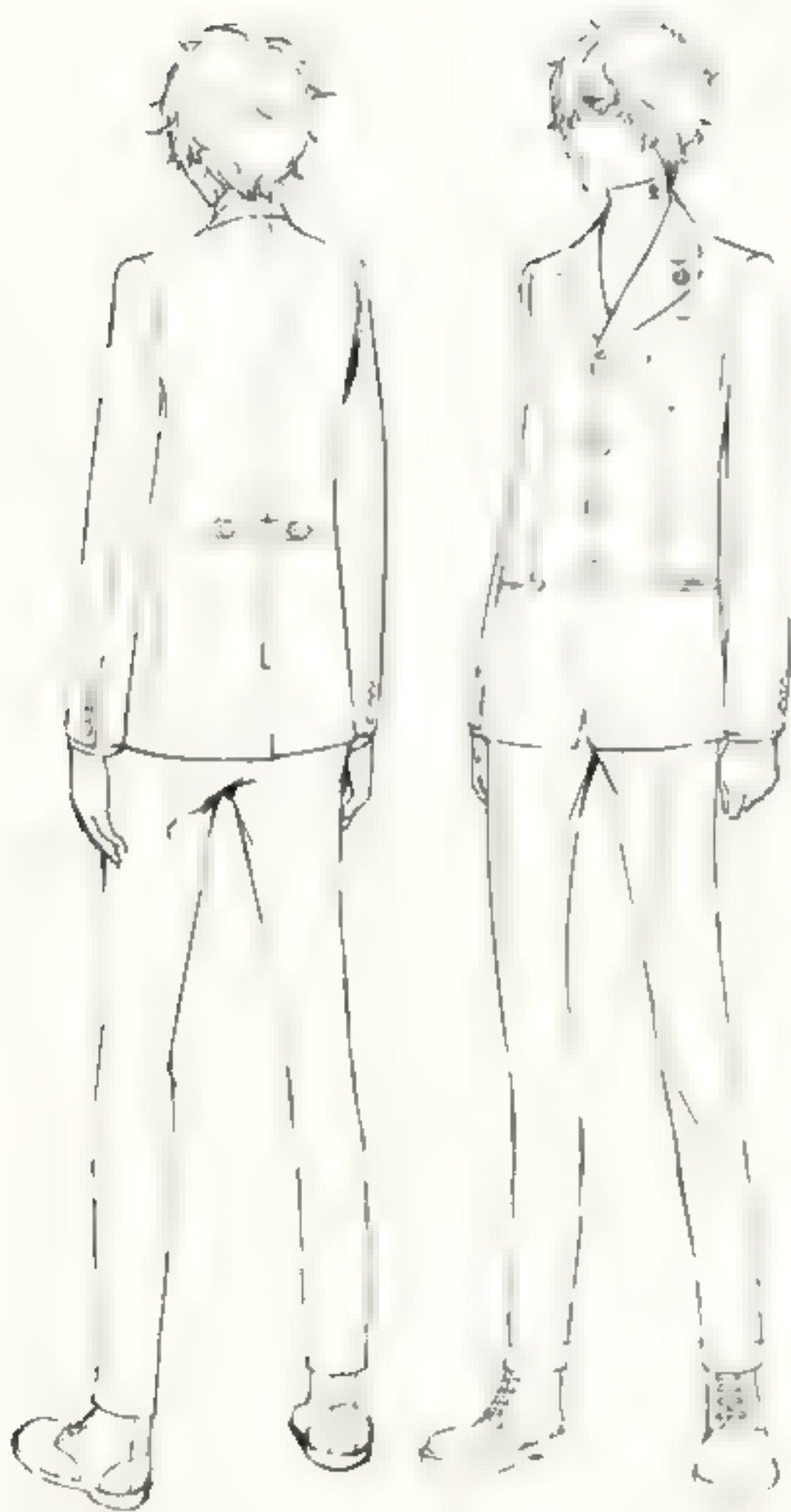
設定原画

Initial Image : Hero

■ 学生服



Persona 5
Initial





■怪盗服

P5主人公怪盗服
設定④



Creator's Comment

主人公の怪盗服姿を描く際にこだわっている部分に、襟があります。襟は主人公の心情を表す表現手段として使っていて、襟が開いているときはその本性や正体を現しているとき。襟が顔にかかっているときは、偽っていたり人目を忍んでいる状況と意味合いを持たせています。ですので、襟がどの程度顔にかかるかという部分をいつも気にしながら描いていました。

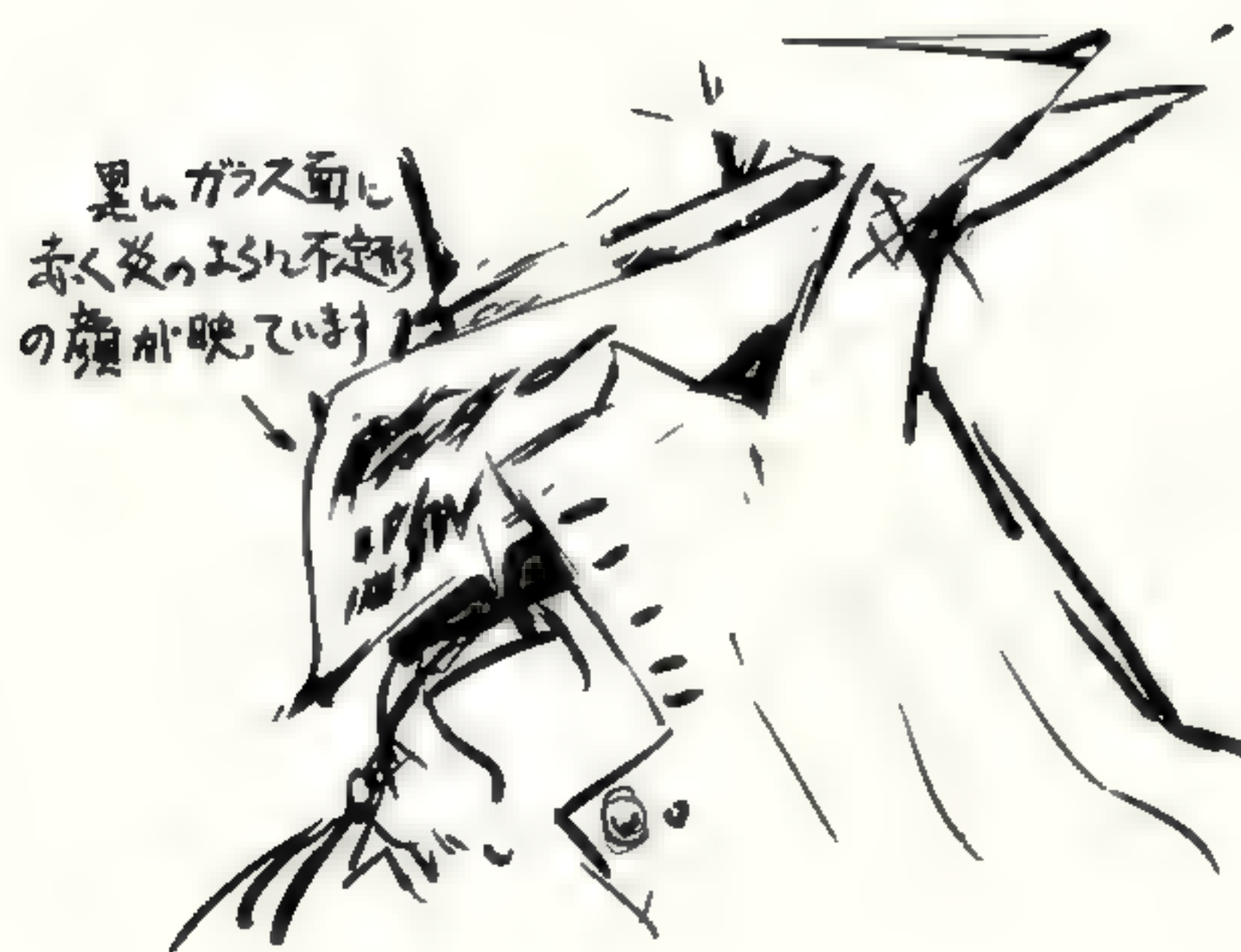


■ アルセーヌ





翼の下の赤い
色い部分



黒いガラス面に
赤く炎のよう不定形
の顔が映っている

初期イメージ画

Rough Design : Hero

■主人公





Creator's Comment

ここに描かれているのは、現行の主人公のプロトタイプになります。制服のまま怪盗モードを表現できないかと、模索していたころに描いたアイデアです。髪を撫で上げると髪の色や目の色が変わって、突然イケメンモードになります。そういう設定はなかったのですが、わかりやすくモードを切り替えるなら、こういう方法もありだと思って描きました。でも、描いてみたら思いの外やりすぎな感じで違和感がありましたね(笑)。確かにモードチェンジの記号としてはわかりやすいし格好いいのですが。



髪の色 変わるか？
目





アキラ



Creator's Comment

主人公やパーティの怪盗像を、ディレクターの橋野(橋野桂氏)と揉んでいたあたりに描いた絵ですね。左ページの青い手袋の絵は、銃の持ち方がプロフェッショナルすぎて、「怪盗ってもっとこう、無駄に格好つけて撃ったりするんじゃないの?」とか、「雰囲気リアルすぎるんじゃないか?」などという意見が出まして。そこを考慮して何枚も描いてみたところ、今度はマンガやアニメっぽくなりすぎて、チープな感じになってしまったりと、リアリティのさじ加減を探っていた時期です。





私に背を向く





■ ペルソナ



MAINKA 改珍丸

坂本 龍司

RYUJI SAKAMOTO



キャプテン・キッド
CAPTAIN KIDD

坂本 龍司 CV: 宮野真守

かつては最上級のエースだったが、
暴走期間に陥れられて戦いを失い、
最悪の中で激しい戦いを送っていた。
けれど心は折れず、怒りによって
不条理と戦う刀に目覚める。
初陣ヘルニアは、キャプテン・キッド

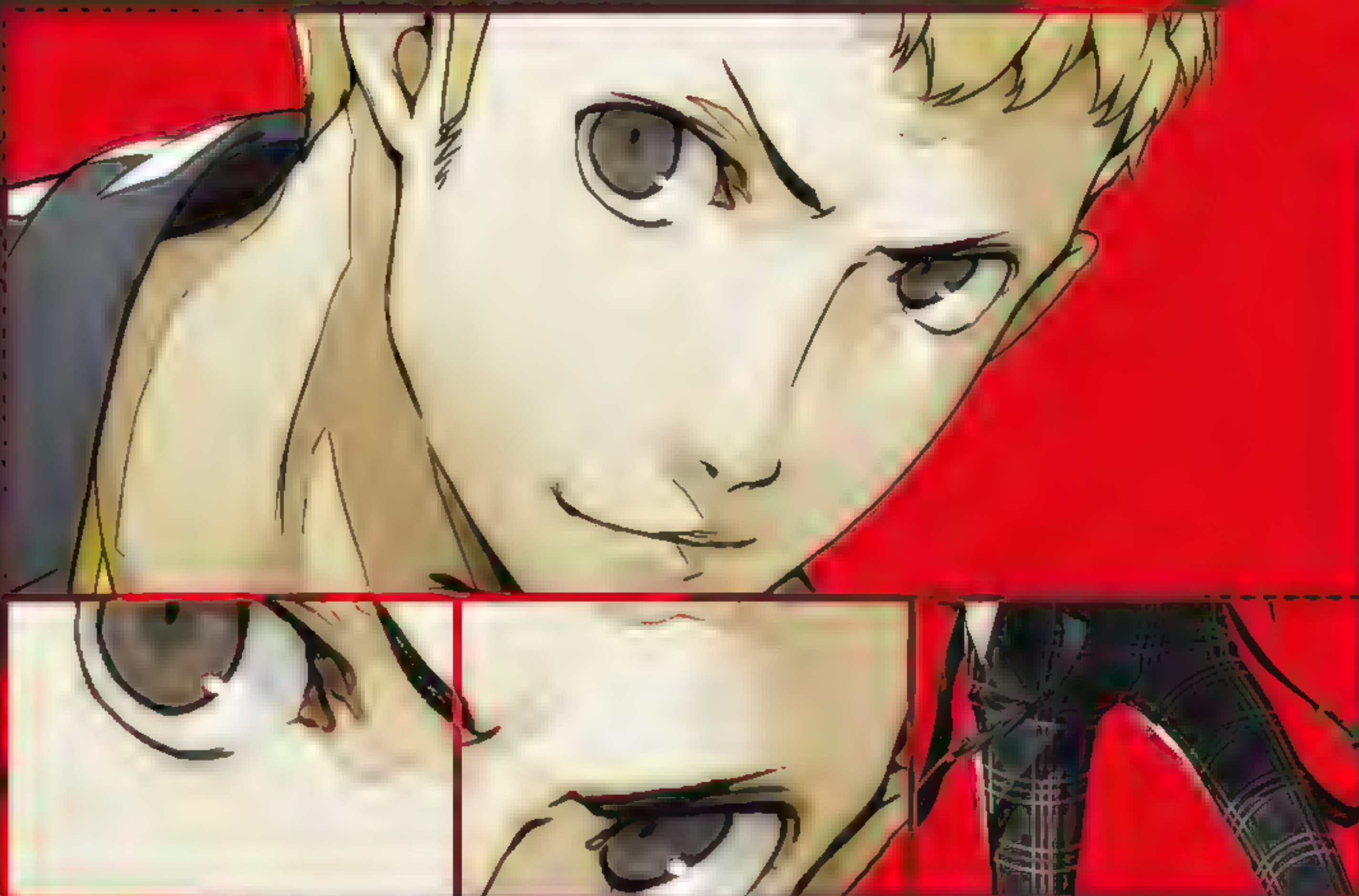


メインイラスト

Main Illustration : Ryuji Sakamoto

Creator's Comment

竜司は最初からこのままですね。スケッチの枚数も非常に少なく、竜司のほぼすべてがこの本に掲載されていると思います(笑)。「ペルソナ5」は怪盗モノであって、主人公が持っている紳士的な雰囲気は、怪盗モノの源流である、古典のイメージからきているわけです。でも今作を、単純に学生が悪さをするという観点から見たとき、崩したファッションであったり、不良っぽさだったり、遊び心のようなものが必要になります。しかし主人公を紳士怪盗的に描いてしまうと、学生の悪さ的な雰囲気が出ず、現代劇としてのリアリティがなくなってしまいます。そこで、主人公が受け持っている品性のようなものを、全部排除したキャラクターをひとは用意しないといけません。それは自分にとっても課題でした。主人公ではできなかった頭を金髪にしたり、制服のボタ



Profile

性別	男
身長	175cm
体重	61kg
学年	高校2年
星座	かに座
血液型	B型
コードネーム	スカル / SKULL
アルカナ	戦車
初期ペルソナ	キャプテン・キッド
家族構成	母とふたり暮らし
特技	短距離走(現役時の100mの自己ベストは11秒2)・ 炭酸500mlペットボトル一気飲み(陸上部時代に鍛えられた。現役当時は1000ml ペットでもイケた)
クセ	手持ち無沙汰なとき、靴の爪先で地面をつつく
趣味	読書(ただしマンガにかぎる)・ 筋トレ(現役時代にしていた筋肉背筋のノルマをこなさないと落ち着かない)
食の好み	牛丼、ハンバーガーなどのジャンクフード。中でもラーメン好きで、味や麺の 食感にうるさい。苦味やエグ味は苦手で、子どもの舌だとからかわれることも

が全開だったり、そういった不良的な部分を全部受け持たせたのが竜司です。わかりやすいバンクということで、構造として竜司は主人公と反対の存在ですね。あと、今回のメインキャラクターたちをズラッと並べたとき、竜司がいないと、悪さをする少年少女たちには見えないので、必須キャラでもあります。

竜司のデザインのポイントは眉毛です。たぶん剃っていると思います(笑)。竜司はいちばんわかりやすく、いつも大人に対して怒りの感情を持ち、反抗している人物です。だからそういった不機嫌そうな感じを出そうと、眉を上がり気味にして、つねに怒っているような表情にしています。

猫背は竜司にとってラクな姿勢で、これはダラっとしている、ルーズであるという記号でもあります。姿勢よくピンっとしている主人公との対比ですね。なるべく、竜司が悪慮深く見られないように、猫背を描いています。その一方で、竜司が芯はちゃんとした子だという要素も盛り込まなければいけません。とくに目つきは悪すぎず格好よく見えるように、白目がちにしないよう心がけました。



怪盗服

Phantom Thief : Ryuji Sakamoto



Creator's Comment

竜司のペルソナのイメージは海賊なので、怪盗服にもドクロを盛り込もうと決めていて、いちばん自立うマスクをドクロにしています。怪盗服のベースはライダースーツになっていて、イメージとしてはバイクに乗る自由人でしょうか。主人公の怪盗服との対比で、紳士な主人公に対して、竜司は粗野な雰囲気になっています。

武器は少し悪いイメージを持たせたかったので、鉄パイプにしました。しかし不良というより暴漢になってしまいましたね(笑)。

手袋の色が黄色なのはカラーコーディネート上のものですが、やはり竜司には戦隊モノという黄色的なポジションとのイメージがあったのかもしれません。



キャプテン・キッド

Persona - Captain Kidd





まごうことなく海賊ですね。当初は本体だけでしたが、ディレクターの橋野から「小さくてもいいから船に乗せたい」とのオーダーを受けて、海賊船に乗せることになりました。海賊船に描いてある顔は、竜司が描いたらこういう感じになるだろう、というイメージです。

一方で、超覚醒後のセイテンタイセイは、キャプテン・キッドが船に乗っていたのだから、船が金斗雲に変わるのもいいよね、というアイデアを採用しています。

ブチッ

Buchiji : Ryuji Sakamoto



総攻撃

All-out Attack | Ryuji Sakamoto



総攻撃トドメ

Cruncher | Ryuji Sakamoto

コープ画面

Cooperation | Ryuji Sakamoto



バストアップ

Face Pattern : Ryuji Sakamoto

■ 通常



制服／夏



制服／冬



私服／夏



私服／冬



ジャージ



水着



トレーニングウェア



怪盗服

■ 笑い



制服／夏



制服／冬



ジャージ



私服／夏



私服／冬



水着



トレーニングウェア



怪盗服



デスティニー・ランド

■ 怒り



制服／夏



制服／冬



私服／夏



私服／冬



ジャージ



水着



デスティニー・ランド



怪盗服



怪盗服／素顔

■ 悲哀



制服／夏



制服／冬



私服／夏



私服／冬



ジャージ



トレーニングウェア



水着



デスフィニー・ランド



怪盗服

■ 驚き



制服／夏



制服／冬



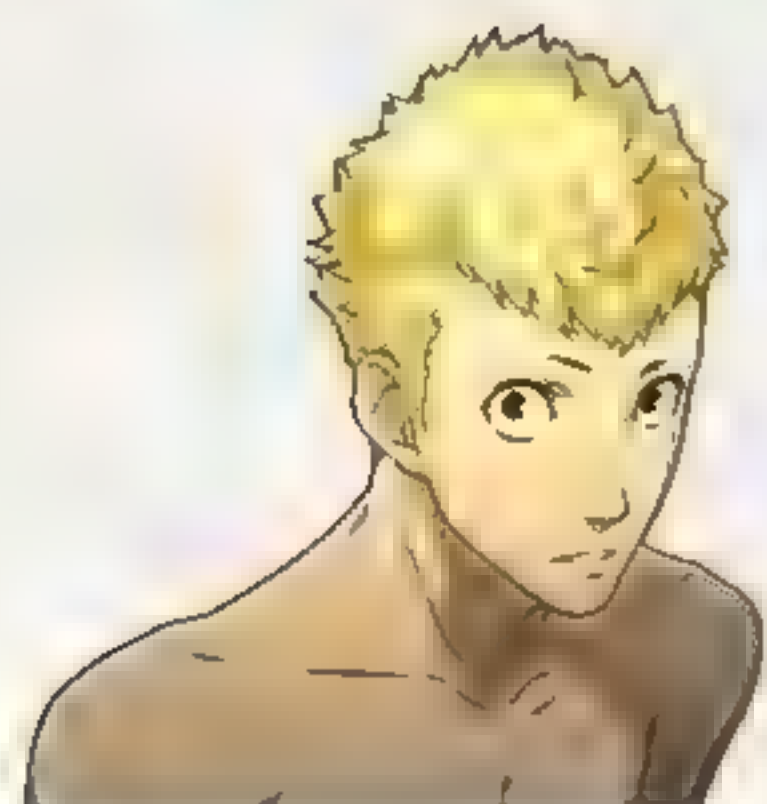
私服／夏



私服／冬



ジャージ



水着



トレーニングウェア



怪盗服

■ 苦痛



制服／夏



制服／冬



私服／夏



私服／冬



ジャージ



水着



トレーニングウェア



怪盗服

■ 囚み



制服／夏



制服／冬



私服／夏



私服／冬



ジャージ



水着



トレーニングウェア



怪盗服

■不機嫌



私服／夏



制服／夏



制服／冬



私服／冬



ジャージ



水着



トレーニングウェア



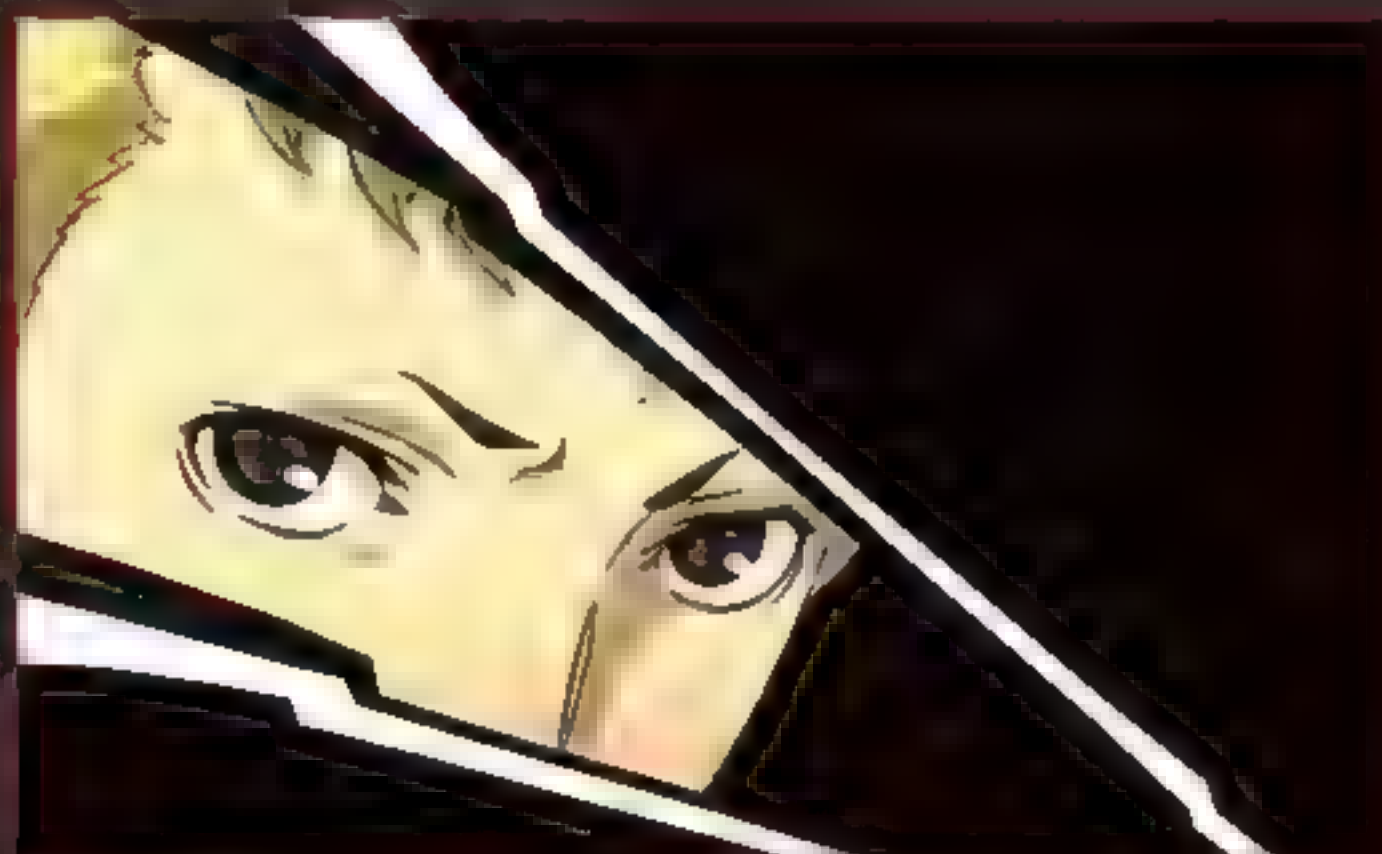
ディズニー・ランド



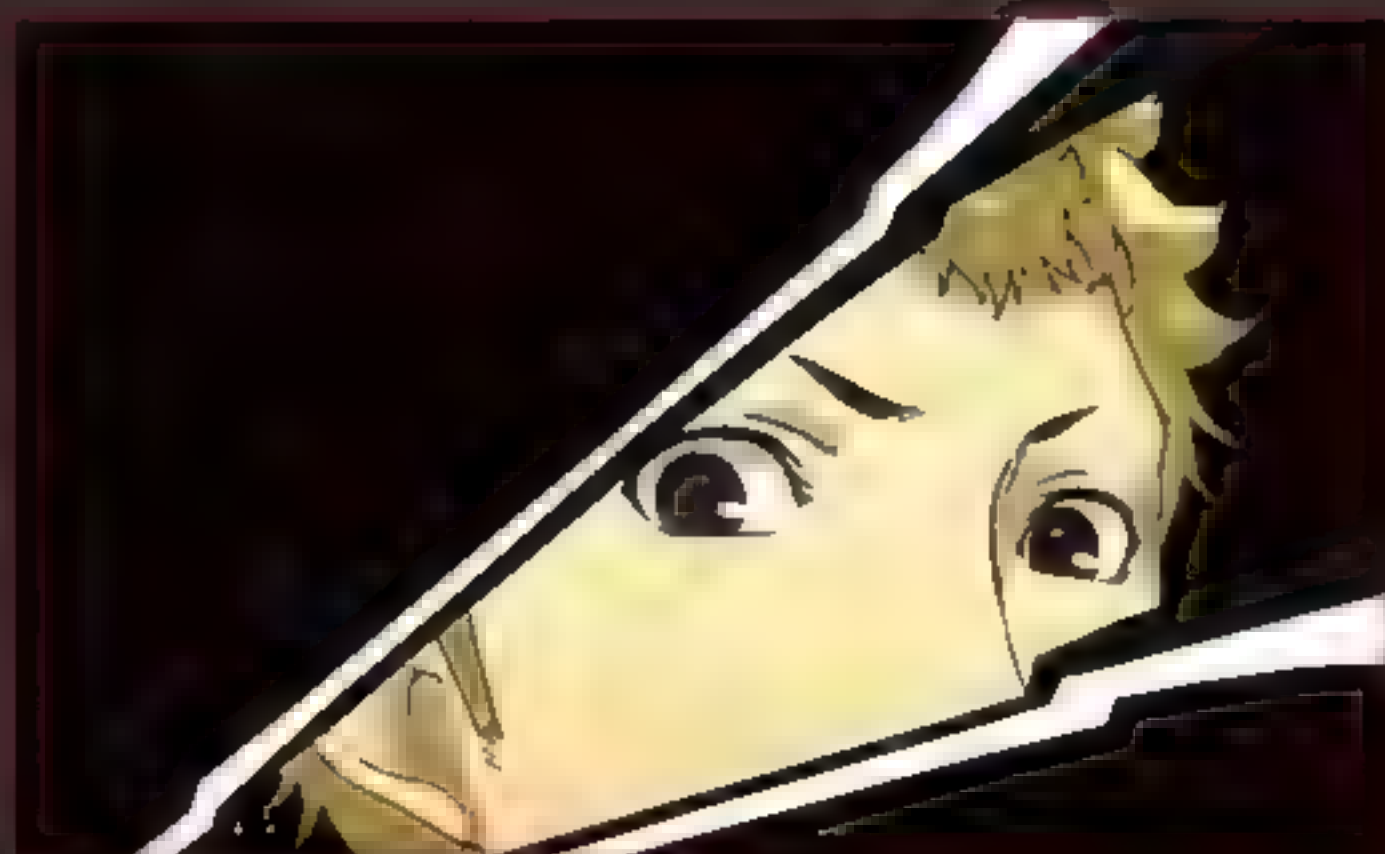
怪盗服

イベントカットイン

Event Cut-in : Ryuji Sakamoto



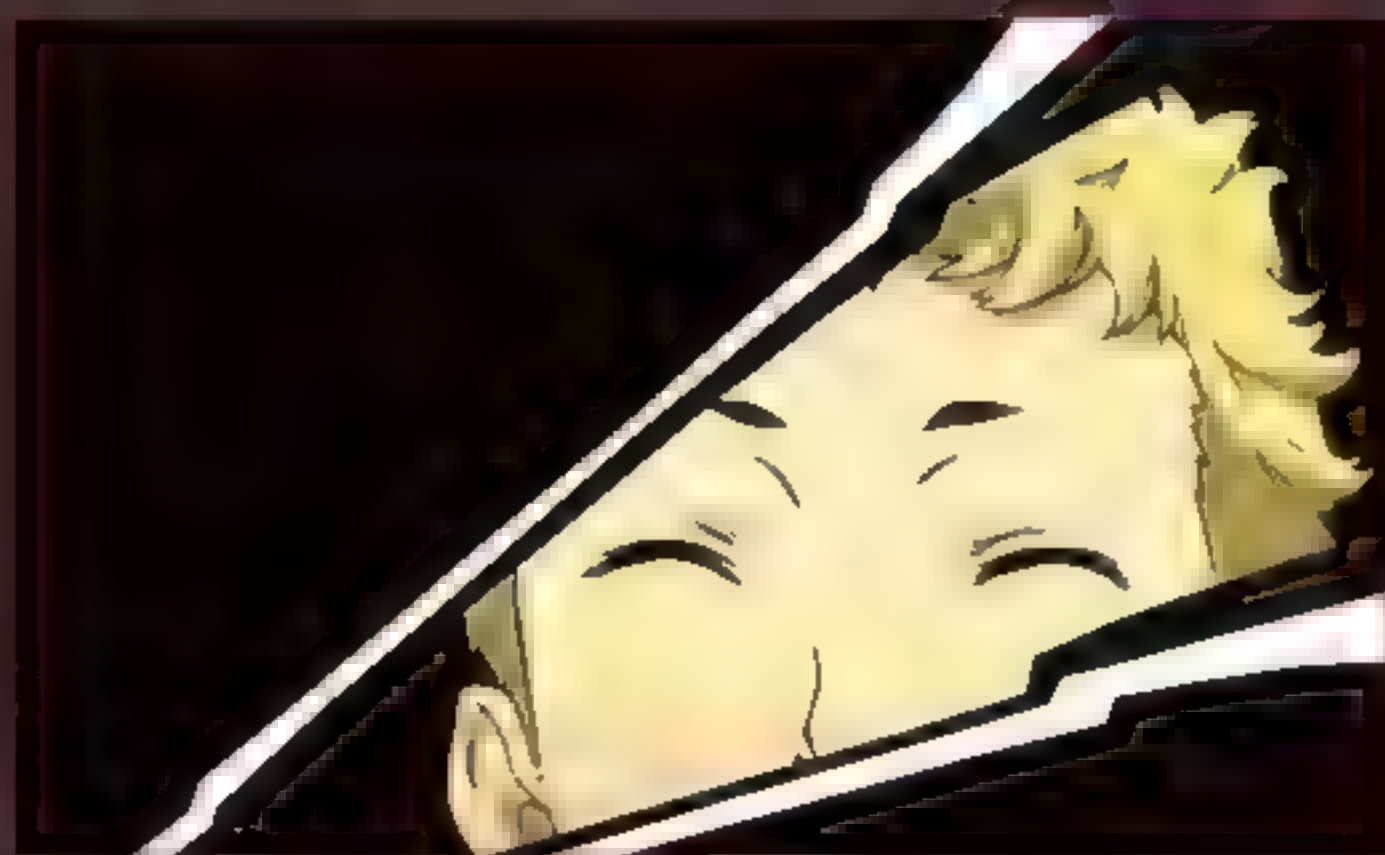
悔しい・真剣



企み・不敵・ひらめき



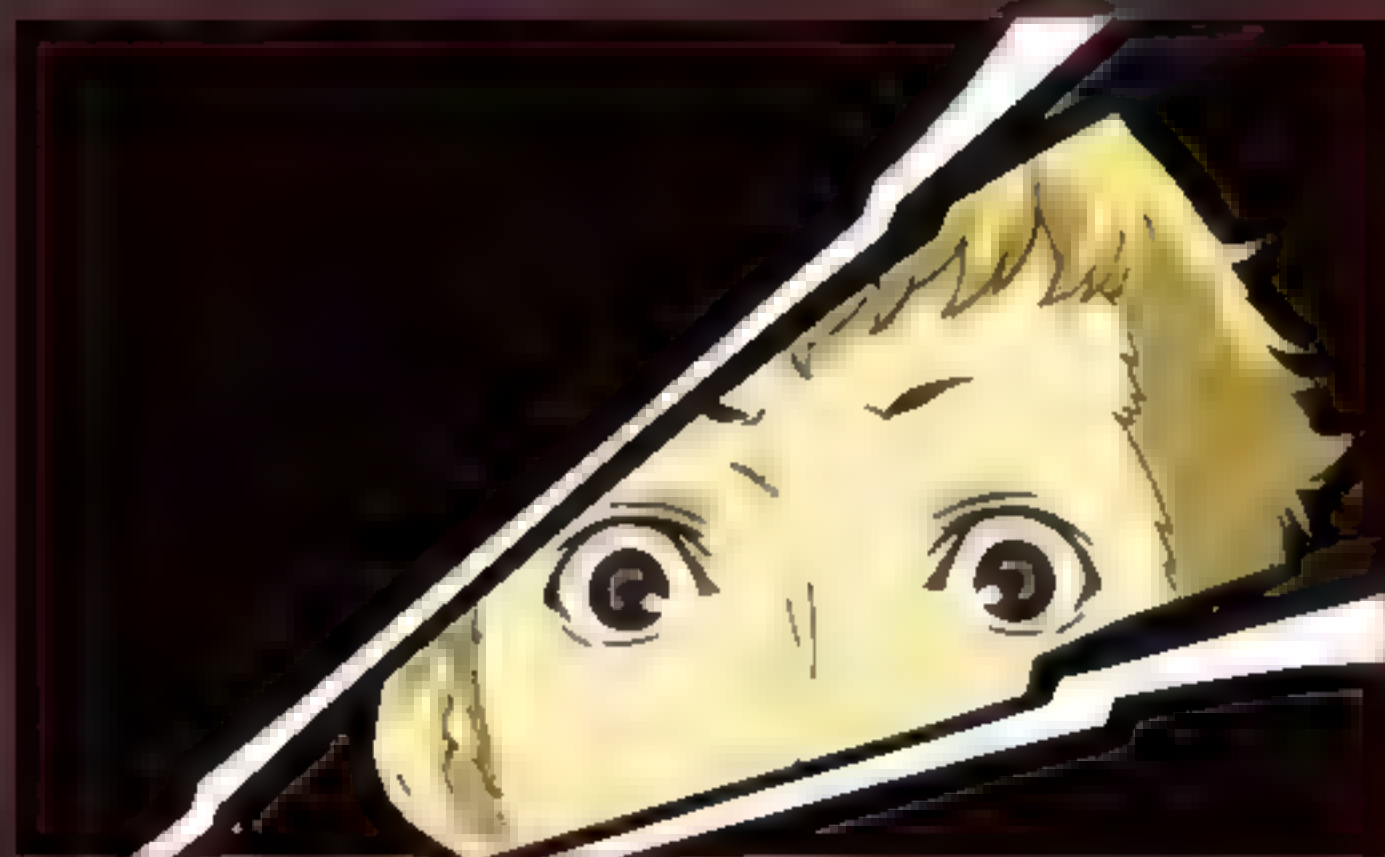
苦痛



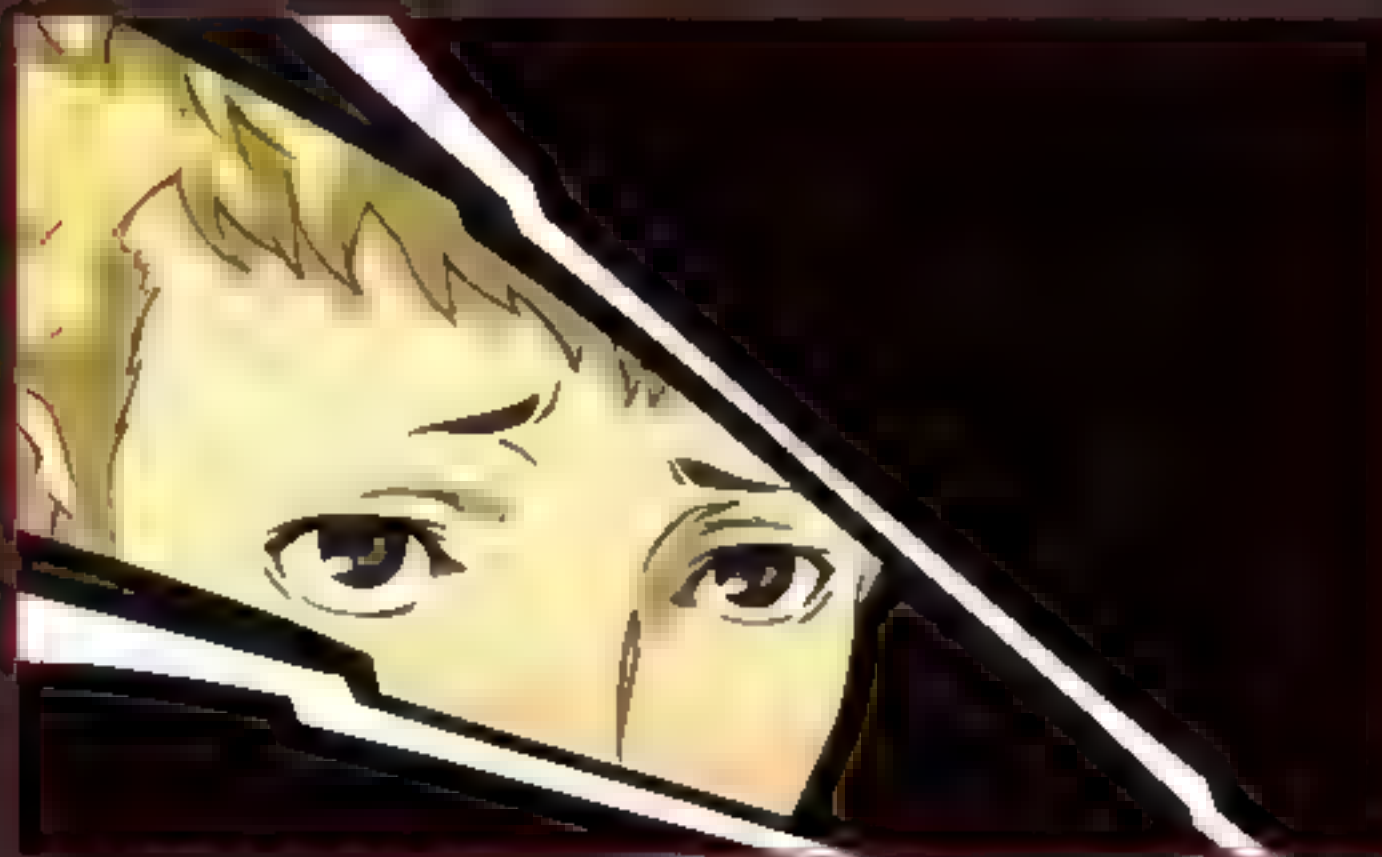
喜び



悲痛・微笑



驚き・困惑



後悔・残念・後悔・後悔



怒り

設定原画

Initial Image : Ryuj Sakamoto

■ 学生服







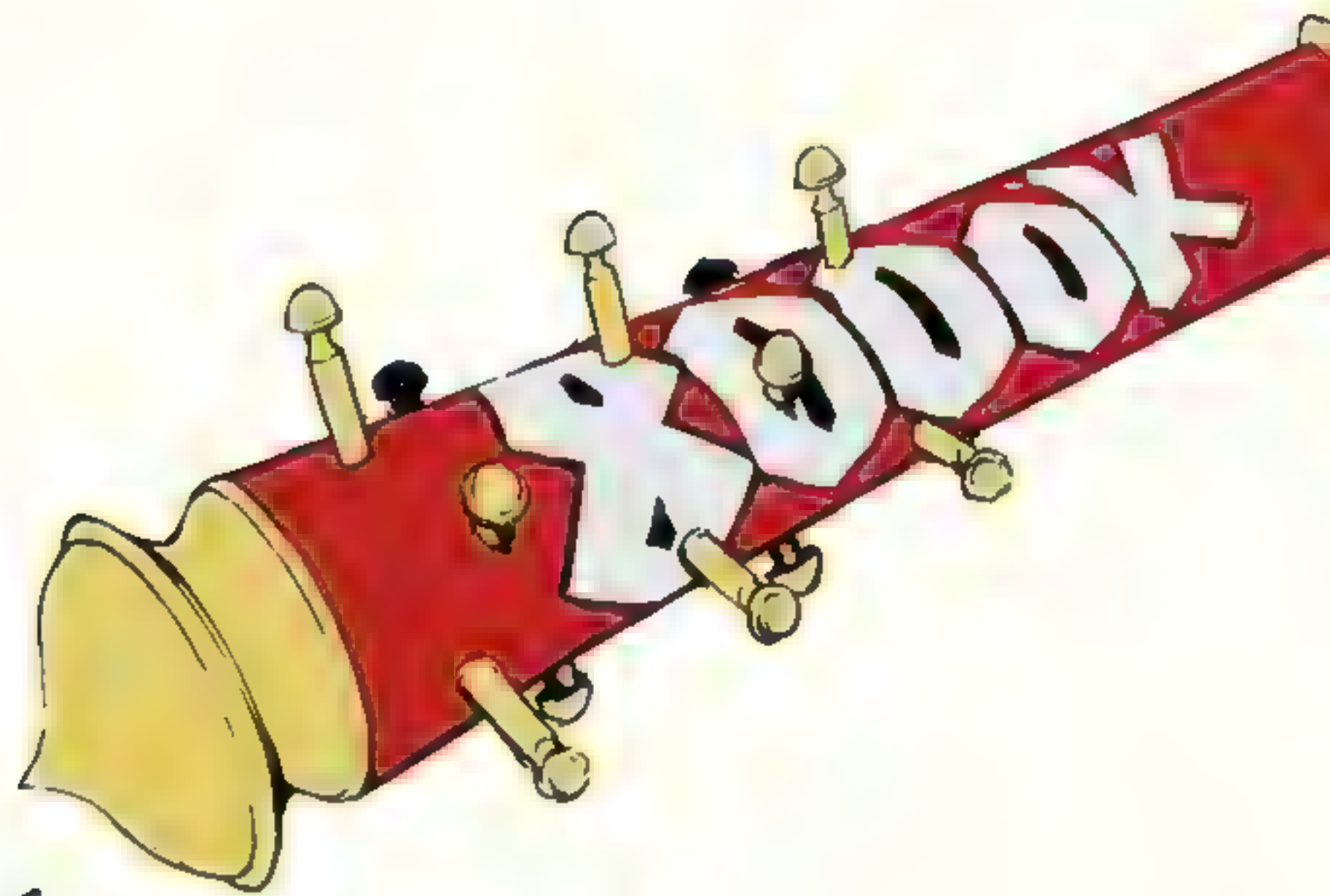
怪盗服



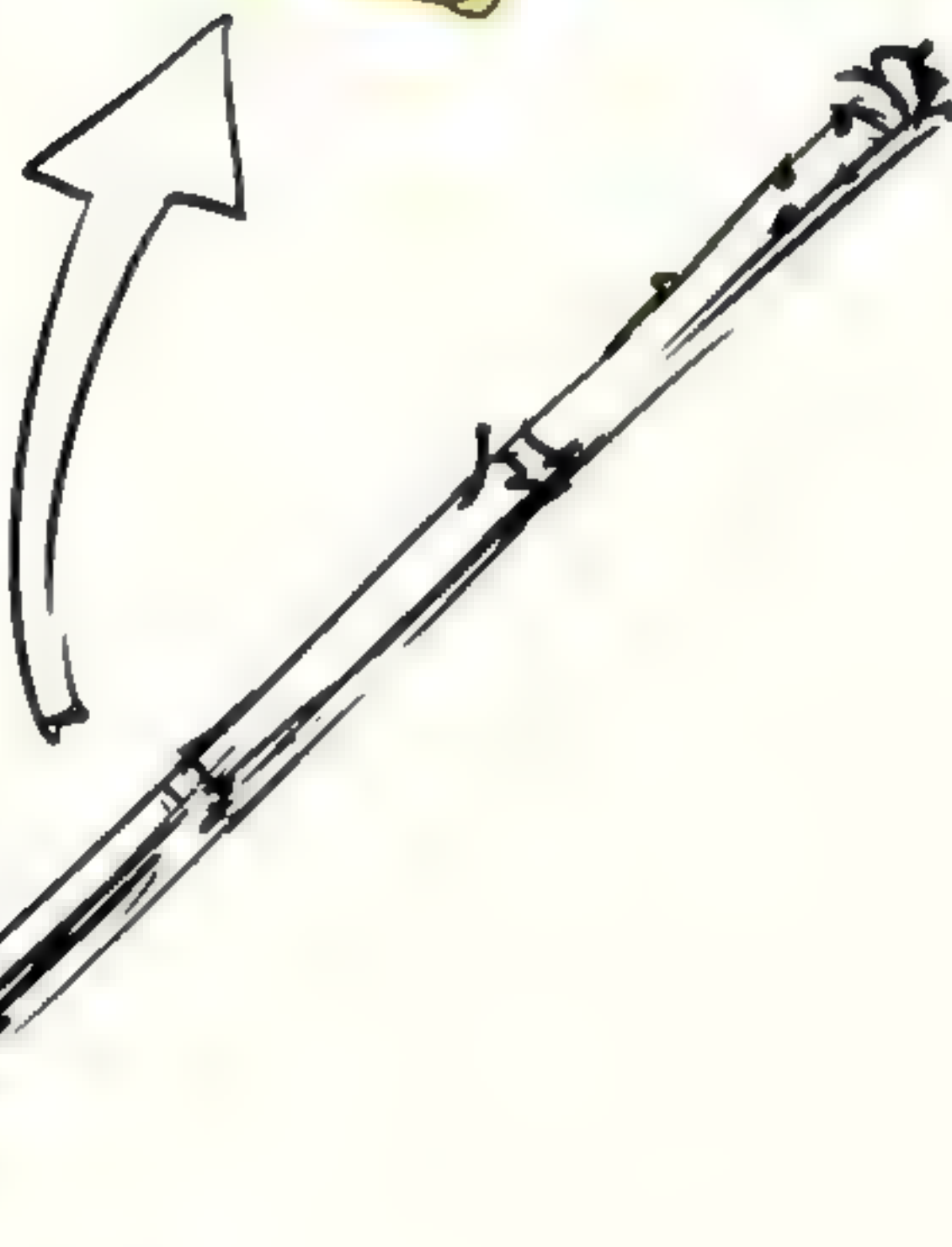


■ セイテンタイセイ

セイテンタイセイ



攻撃片に
巨大化し



8000K



7
李傑之
「BOOK」



MAINKA CHINA

モルガナ
MORGANA



ベルソナ
ZORRO

モルガナ CV:大谷育江

異世界で出会った親のマスクット
性が見ても黒猫だが、猫と書かれたり
自力で異世界へ入りできたり
車にも変身できるなど不思議な力を持つが
記憶が断片で出生の秘密を探している
舌にメロメロ
初期ベルソナは、ソロ

メインイラスト

Main Illustration: Morgana



Creator's Comment

当初、モルガナは100ページに掲載してあるデザインを考えていて、そこらは自分でも好きだったというかな。かなり気に入っていたのですが、周囲から「ちょっとおかしすぎるだろう!？」と言われて断念しました(笑)。マスコットキャラクターは皆さんに愛されることが本分だと考えています。その考えを基盤にデザインしたのが現在のモルガナです。モルガナは「泥棒猫」的な発想で猫に決めました。

自分の中で「マスコットキャラクターのデザイン」に必ず使うと決めている配色のルールがある。それを守ってモルガナにも赤、青、黄緑の3色でカラーと言われている配色を使っている。あくまでも



ルールですけどね(笑)。ちなみに、マスコットキャラクターのカテゴリーにいる「ペルソナ3」のアイギス、「ペルソナ4」のクマにも、おもちゃカラーを使っています。ちょっとわかりにくいですが、モルガナの赤は口の中なんです。

モルガナのデザインのポイントはマスクです。顔の上半分がマスクで、耳も外側はマスクに包まれています。「パーマン」的なマスクと言うと、わかりやすいでしょうか。自分は「パーマン」が大好きなのですが、スタッフから「モルガナを描けば描くほど、マスクがパーマンっぽくなっていく気がする」と言われました。

モルガナを描く際に注意しているのは、かわいくならないということです。柔らかいイメージにすぎると、せっかくの一癖あるキャラクターから、個性が抜けて少しつまらなくなってしまいます。設定上、モルガナはつり目なのですが、これもかわいくならないためです。

Profile	
性別	???
身長	50cm(尻尾含む身長)
体重	3.5kg
学年	—
星座	???
血液型	???
コードネーム	モナ/MONA
アルカナ	魔術師
家族構成	なし
特技	ピンキング、暗黒魔法
クセ	前足を揺める
趣味	テレビを観る(ニュース、刑事ドラマが好き)
食の好み	何故か舌は肥えており、高級寿司や肉も好む。はじめはネコ缶やカリカリに文句を言っていたが、いまではすっかり気に入っている





ゾロ

Persona : Zorro



ゾロはモルガナとの組み合わせをかなり意識してデザインしています。モルガナは体は小さいですが、態度は大きいですね。でも大きいのは態度だけではなくて、本当はその体の中に、しっかりとした人格を持っていて、偉大な存在なのだ、ということ表現するために、小さいモルガナから巨大なゾロが出てくるという演出にしています。しかしその一方で、モルガナは自分が何者かわからないという一面も持っていますので、ゾロをあえて風船のようなデザインにして、「いくら大きかったり立派なヒゲを持っていたても、中身は空っぽなんじゃないの？」「強がりなんじゃないの？」といった雰囲気も出しています。この風船のようなテイストは気に入っていて、わざと胸筋を推かず、空気でパンパンなイメージにしています。

ちなみに、初期デザインのゾロは、毛深い山賊みたいでしたね(笑)。ペルソナは肌を露出させないようにしていることもあって、デザインを現在のものにまとめました。筋肉も生々しかったので、よりコミカルな方向にシフトしています。

ブチッ

Buchihi : Morgana



総攻撃トドメ

Cruncher : Morgana

コープ画面

Cooperation : Morgana





バストアップ

Face Pattern : Morgana



■ 通常



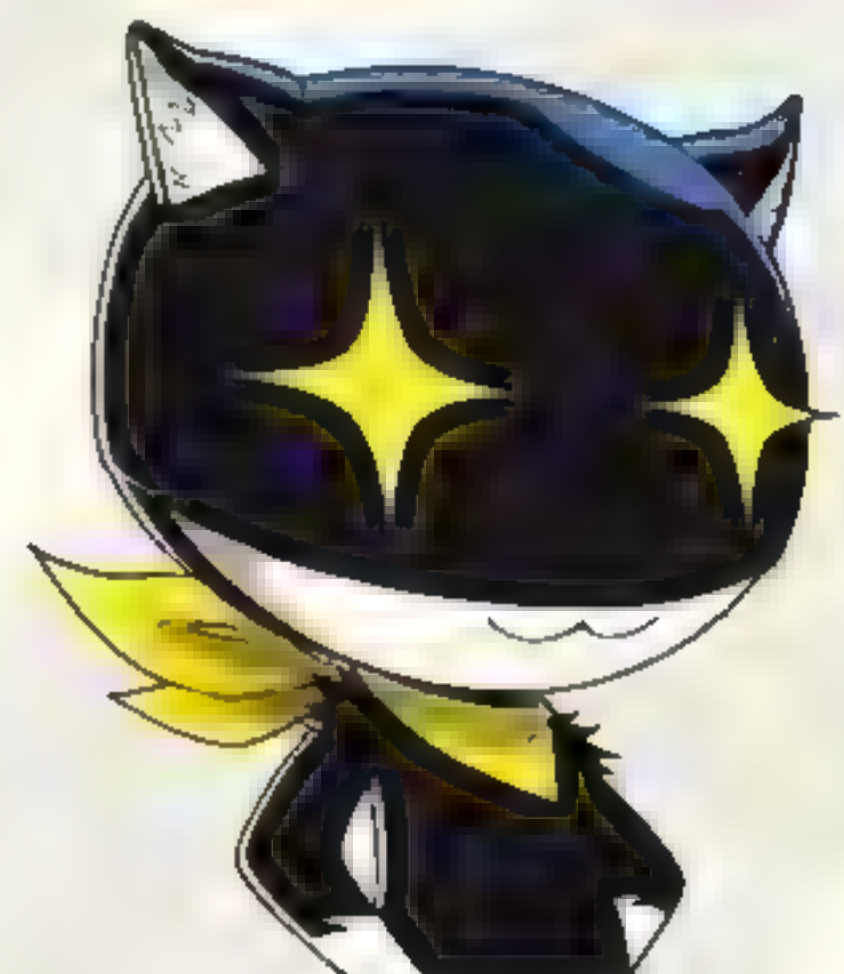
■ 怒り



■ 笑い2



■ 笑い



■ コミカル笑い



■ 苦痛



■ 悲哀



■ 凹み



■ コミカル驚き



■ 驚き



■ リアル

イベントカットイン

Event Cut-in Morgana



怖い・真実



金・不敵・ひらめき



驚き・図星



苦悩



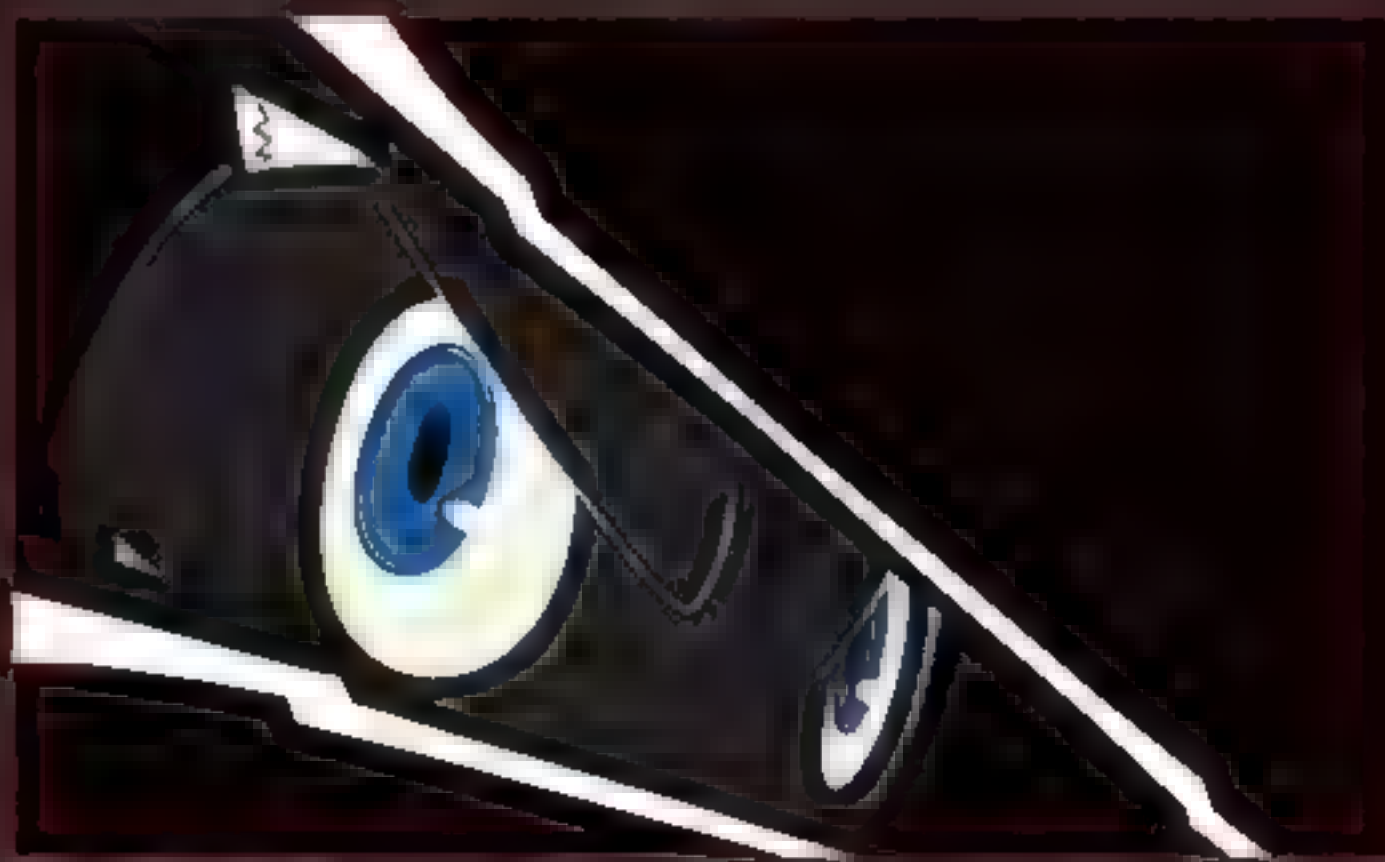
悲痛・微笑・空想・疲労・呆れ



喜び



怪訝・憂念



怒り・決意・覚悟

設定原画

Initial Image・Morgana

■怪盗服







瞳、表情を
コミカルな印象
を持たせたいと考
えたりする。



人間との
対比







■ モルガナ車バージョン

他のモビル化する場合もベースは
T20のサイズ
青い目が
交通の信号に
なります。



T321Eカ。

耳にシールド付

ライト色
ブルー



サイドウォール
ホワイト



Creator's Comment

自分としては、本当はスポーツカーに乗せたかったんです。格好よくオープンカーに乗っているイメージですね。でも、スポーツカーって何人も乗れませんよね。「なんとか四人乗ってあとはバイクかな」などと考えていたのですが、それだと全員で移動するイベントを作るときにかなり複雑になってしまうので、結果的にバンになりました。

■ ゾロ



マント 形状は
この状態をほぼ固定。
なびきります。



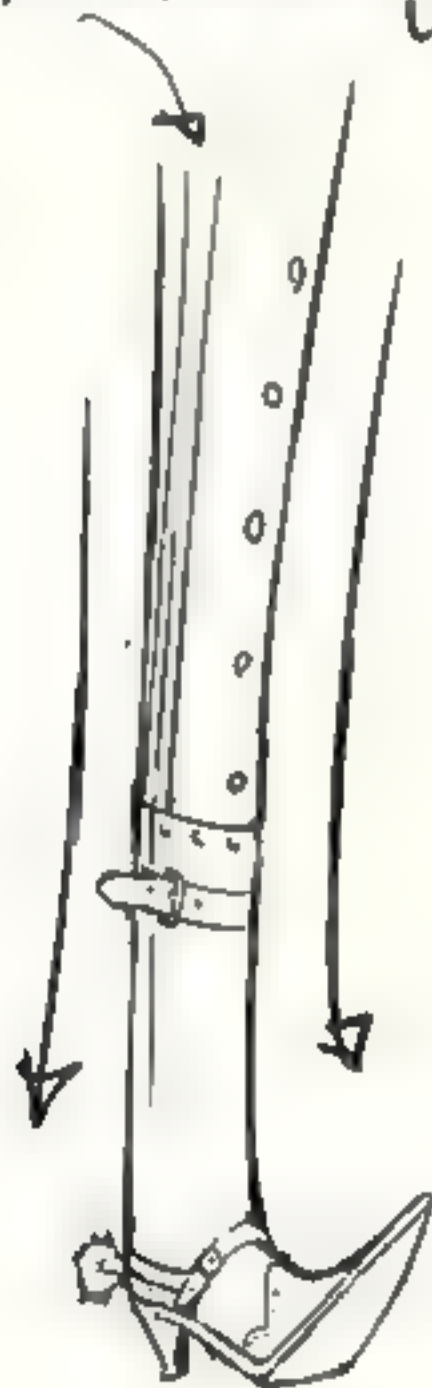
しゅう。
しゅう。



◎ ベルト 金具



下半身外側側面にも
しゅう
入りする。



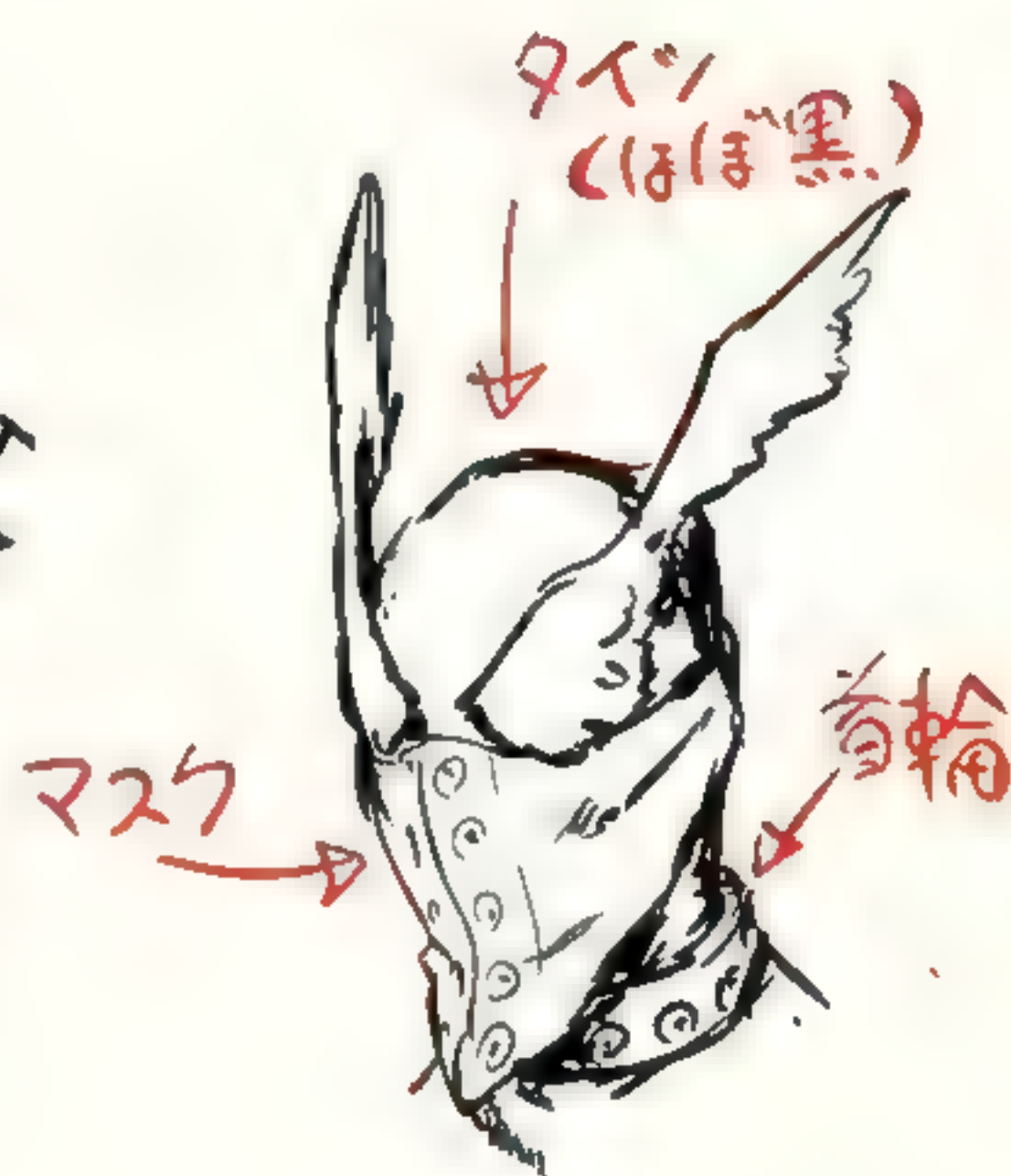
マント
詳細。
※ 造形自体は
中央立ち衿の
状態を
固定に
なります。
(なびきます。)

■ メリクリウス





又前方に
倒れ
ます。



初期イメージ

Rough Design : Morgana

■ モルガナ





Creator's Comment

頭部以外はピカピカのラバーでした。当時はモルガナの性別が決まる前だったので、泥棒猫＝女性的なイメージで描いています。一部の方には気にしていただけると思うんですけどね……。当初モルガナは、車だけではなく、何にでも変身できるという設定もありました。



頭部は
ラバーではあつせん
毛フセフセです



■ ペルソナ



MAINKA 改訂版

高巻杏
ANNE TAKAMAKI



ベルソナ カルナ
CARMEN



高巻杏 CV: 水樹奈々



主人公のクラスメイト
学園にアサシヨブロードという見た目や
服装が異質なセクハラのせいで やっかみや
嫌味を受けてきいてきたが 彼は素直で明るい
親友をすぐそばにいなから守れなかった
悔しさから 誰かを助けたいと願う
初級ベルソナは カルナ

メインイラスト

Main Illustration : Anne Takamaki



Electro-Comment

主人公、竜司、杏の3人は早い段階からメディアに露出するキャラクターなので、『ペルソナ5』がどういったゲームなのかを、いち早く皆さんに伝える役割を持っていました。そのため、この3人は『ペルソナ5』全体のイメージが伝わるようにデザインしています。

杏のデザインのポイントは、タイツですね。作中で最初に登場する女性キャラクターに、今作のイメージカラーを落とし込みたかったので、タイツは赤にしています。それと、『ペルソナ5』のテーマには“個性”というものもあります。マイナスの個性がバレスになって、いい個性は世の中を変えていく原動力になるという感じですね。なので、キャラクターをデザインするときには、ビジュアルが個性的と



Profile	
性別	女
身長	168cm
体重	I completely forgot!
学年	高校2年
星座	さそり座
血液型	B型
コードネーム	パンサー / PANTHER
アルカナ	変異
初期ペルソナ	カルメン
家族構成	父親、母親(ともに不在がち)、および同居の使用人
特技	ほぼネイティブな英会話(試験英語もそこそこ強い) 人見知りしない(本人に自覚はない)
クセ	考え事をするとき、ツートールの先をいじる
趣味	TVドラマ鑑賞、ゲーム(スナホではなく携帯ゲーム機も)
食の好み	和洋問わずの甘党。とくにケーキは、食事の代わりにケーキでもいいレベル。クレープの“クリーム増し増し”などキャンペーンメニューに弱い。炭酸ジュースが苦手

いうだけではなく、普通の人とは違う感性を持っている。内面も個性的なキャラクターにしたかった。そう考えたとき、普通は制服に赤いタイツって、なかなか合わせないですよ(笑)。だけど杏としては、自分が履きたいと思うから合おうが合うまいが気にせず赤いタイツを履いているんです。スカートが短いのも同じ理由で、ほかの人がどう思っても関係ない。そういう考え方も立派な個性だと思うんですね。自分は主人公たちを、自分がやりたいことをしないと気が済まない人たちの集団にしたいと思っていました。そんな彼らだからこそ、世界を変えられるんだ、と。そういう大きなテーマにつながる赤タイツです。

杏が着ているパーカーは、チアリーダーをイメージしています。これは当初、リアル不貞的な世界観を避けるために、ゲーム全体に海外ドラマの学園モノのようなイメージを持たせたいと思っていたからです。



怪盗服

Phantom Thief : Anne Takamaki



Fusata & Danner

「女性で怪盗服といえばこうなりますよね？」的なデザインです(笑)。ステレオタイプの“カッコいいセクシーさ”を狙って描いているため、ストレートにエロティックさが出ないように気を付けています。

杏のイメージカラーはピンクなのですが、このピンクの手袋がなかなかのクセ者で、うまく作り込まないと、台所のゴム手袋のように見えてしまうので苦心したところですね。

マスクは猫ではなく豹がモチーフです。杏はこの怪盗服を好きこのんで着ているわけではありません。基本的に怪盗服は、パレスに潜入した主人公たちに、外からの影響が働いて賊となった姿なのでじつは恥ずかしがっているという設定込みで、萌えのポイントなのかな、と考えています。



カルメン

Persona Carmen

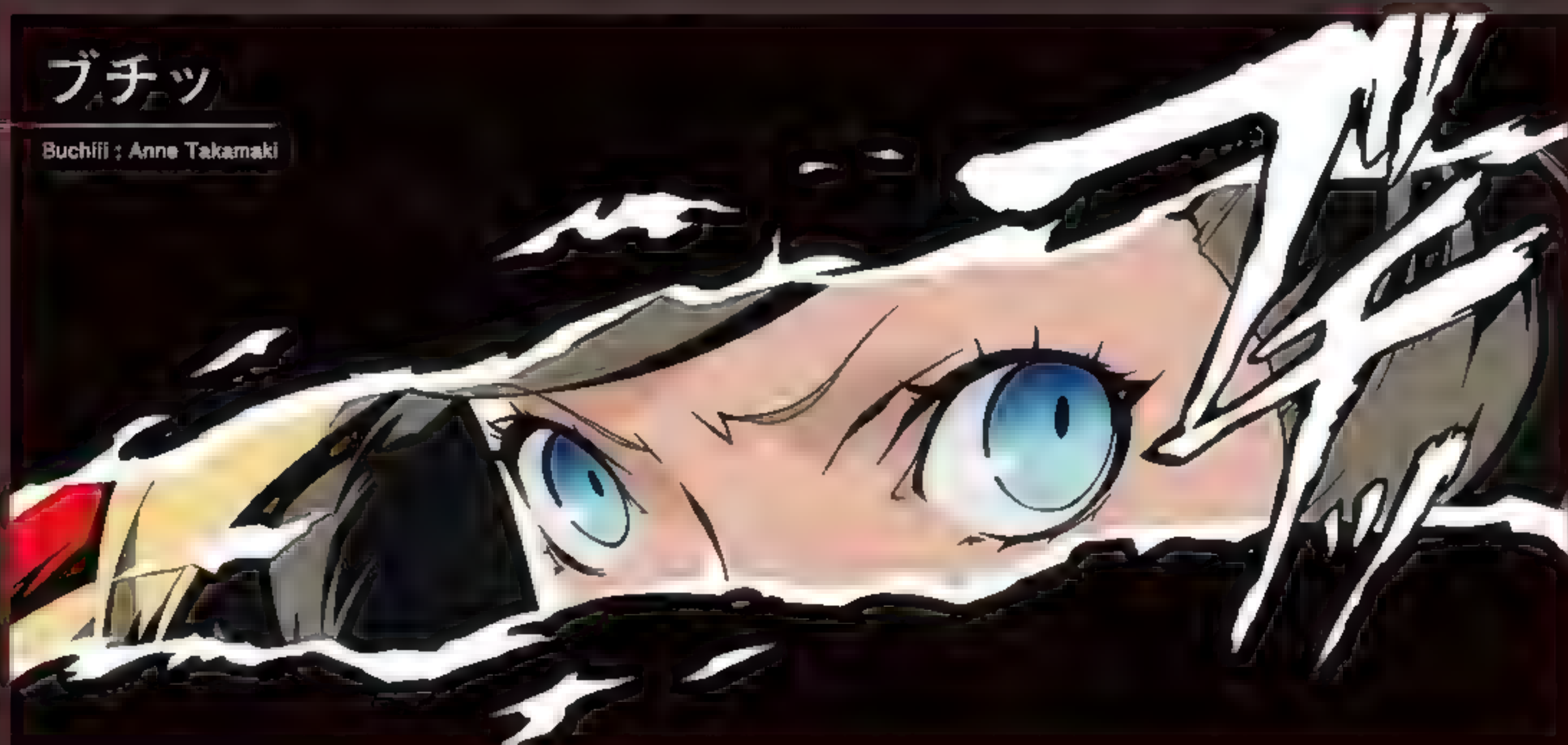




カルメンは、葉巻工場で働いていたというエピソードや、薔薇、男たちなどといった原作にまつわる小ネタを多く盛り込んでいます。カルメンのマスクが豹なのは、女豹的なイメージからですね(笑)。

ブチッ

Buchiji : Anne Takamaki



総攻撃トドメ

Cruncher : Anne Takamaki

コープ画面

Cooperation : Anne Takamaki





バストアップ

Face Pattern : Anne Takamaki

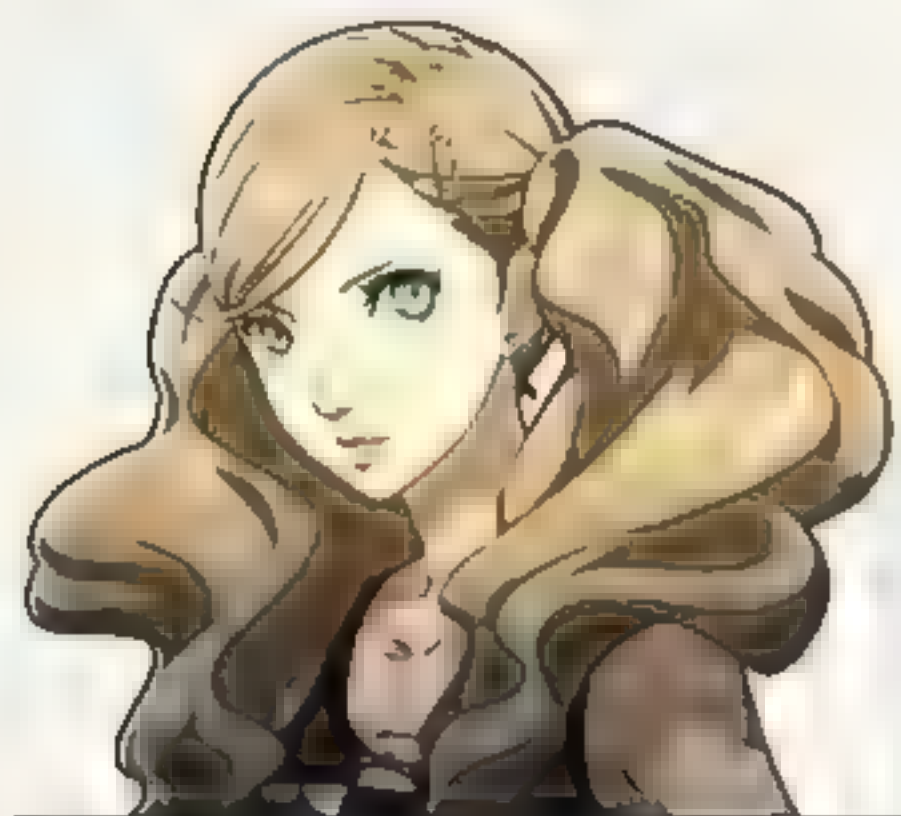
■ 通常



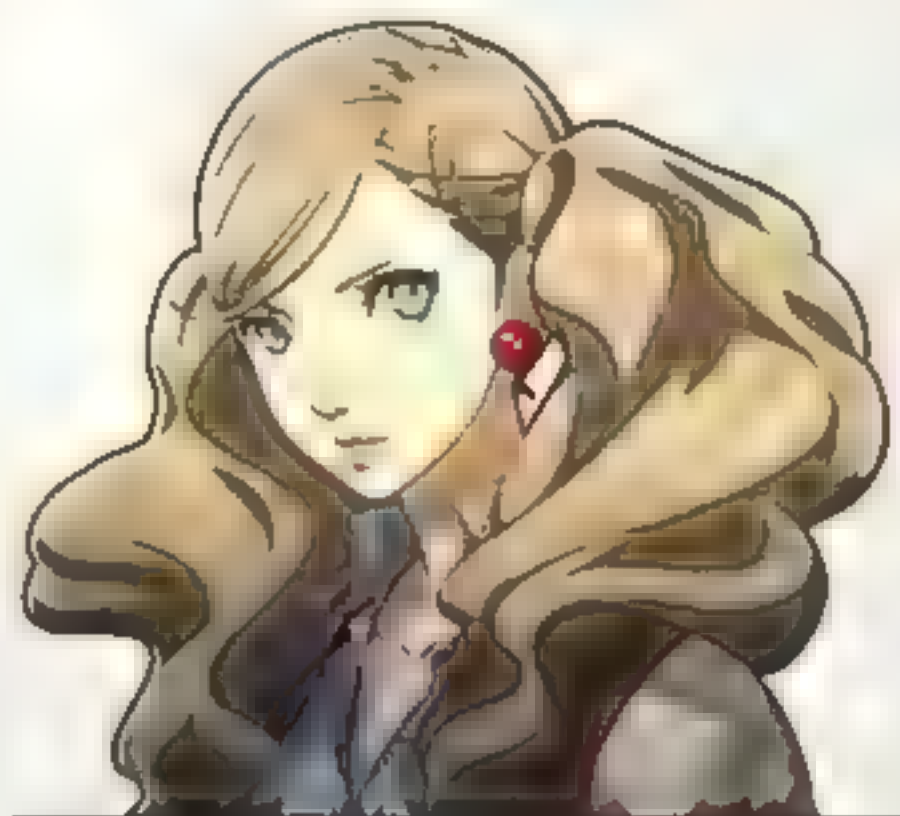
制服／夏



制服／冬



私服／夏



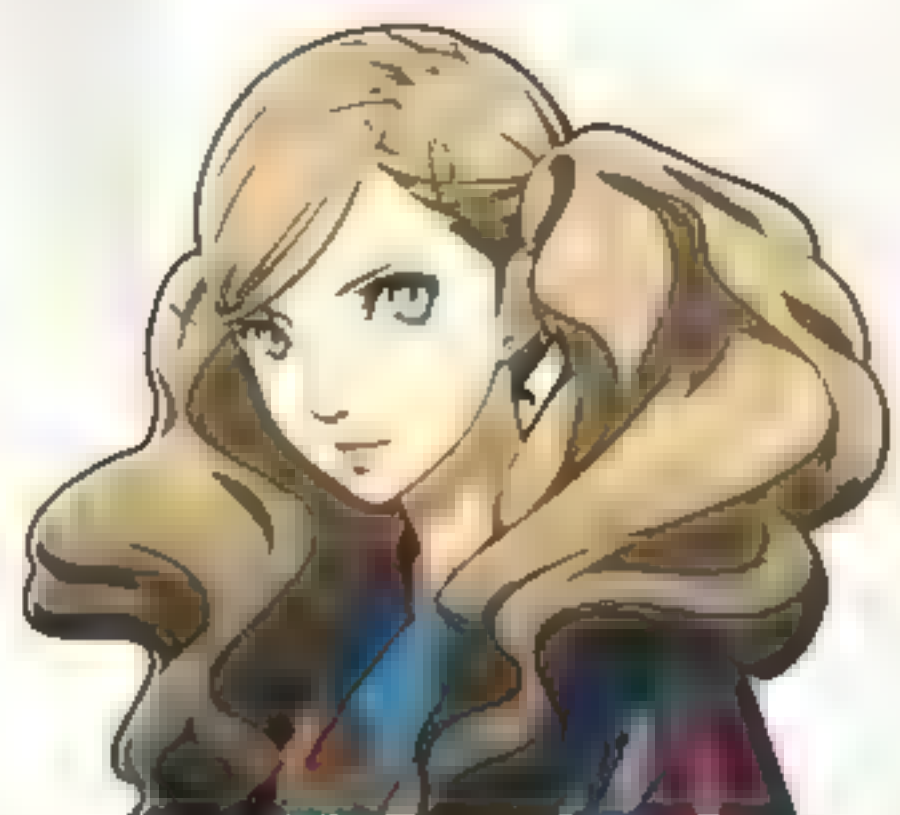
私服／冬



ジャージ



水着



浴衣



デスティニー・ランド



コープ時



着ぶくれ脱ぎ



怪盗服

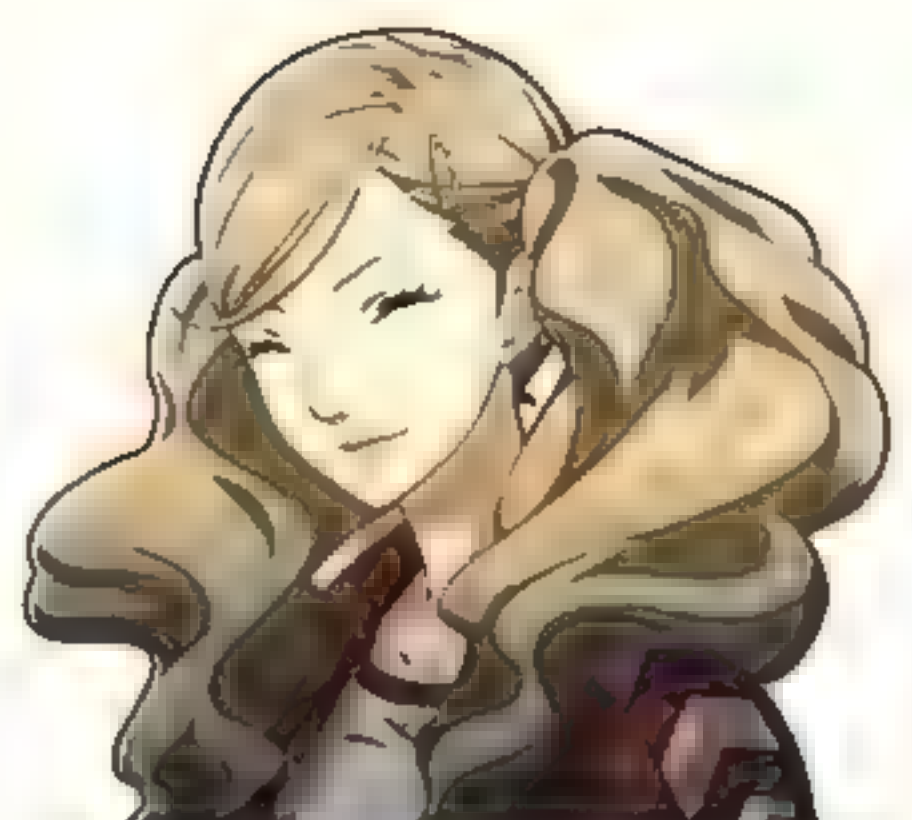
■ 笑い



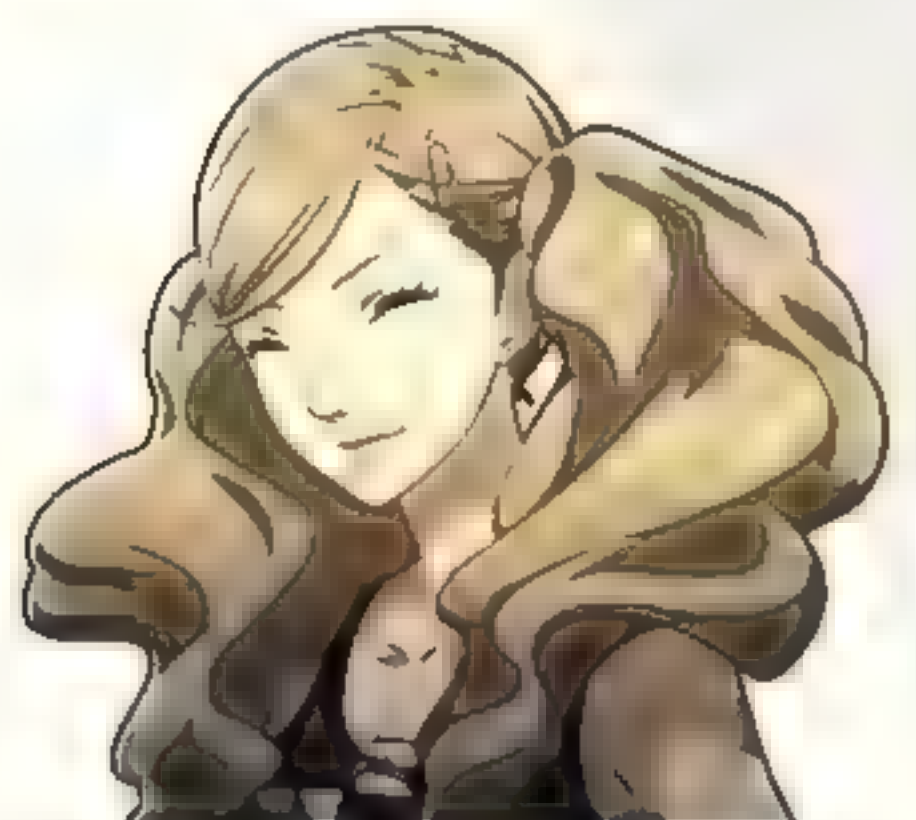
制服／夏



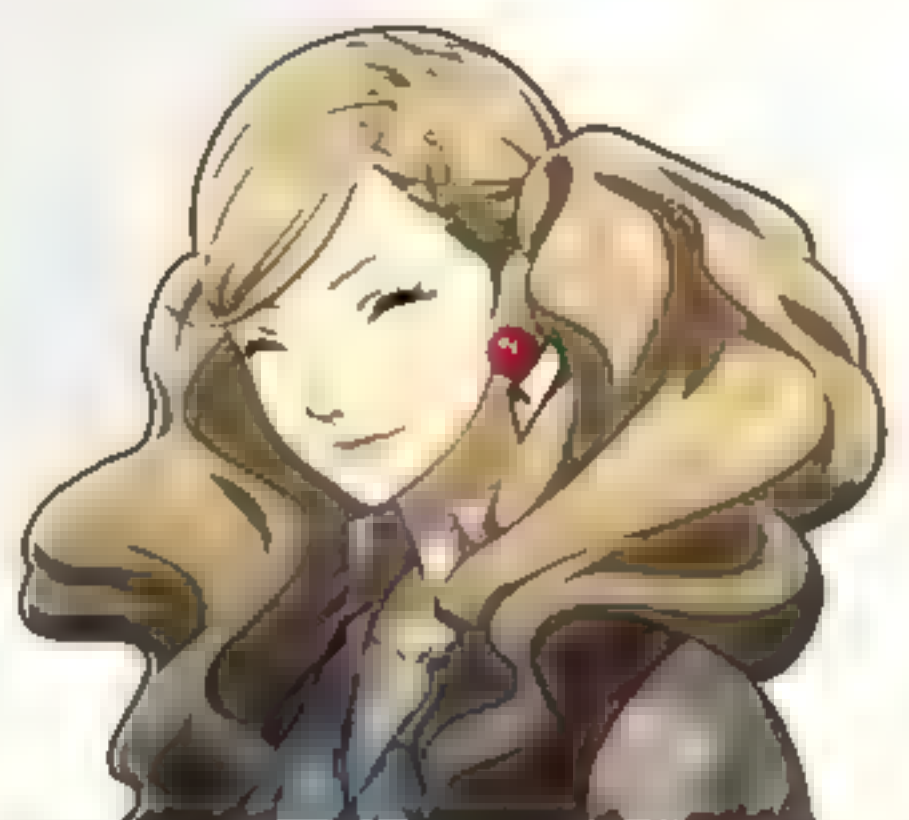
制服／冬



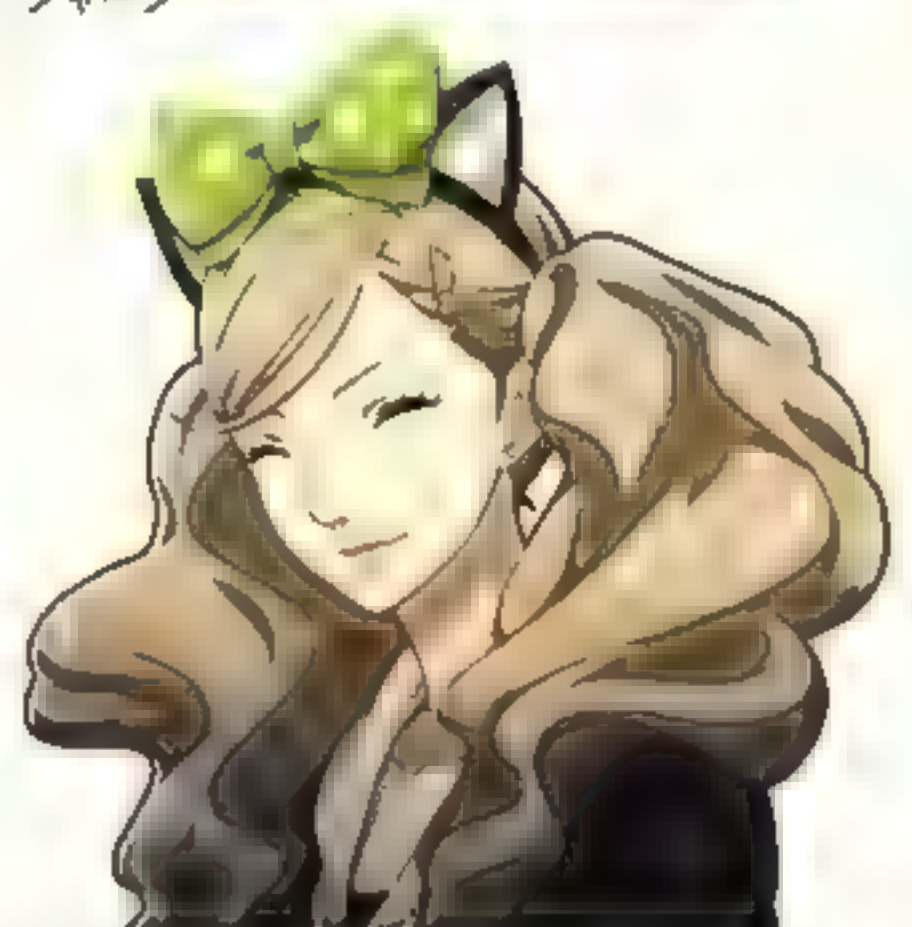
ジャージ



私服／夏



私服／冬



デスティニー・ランド



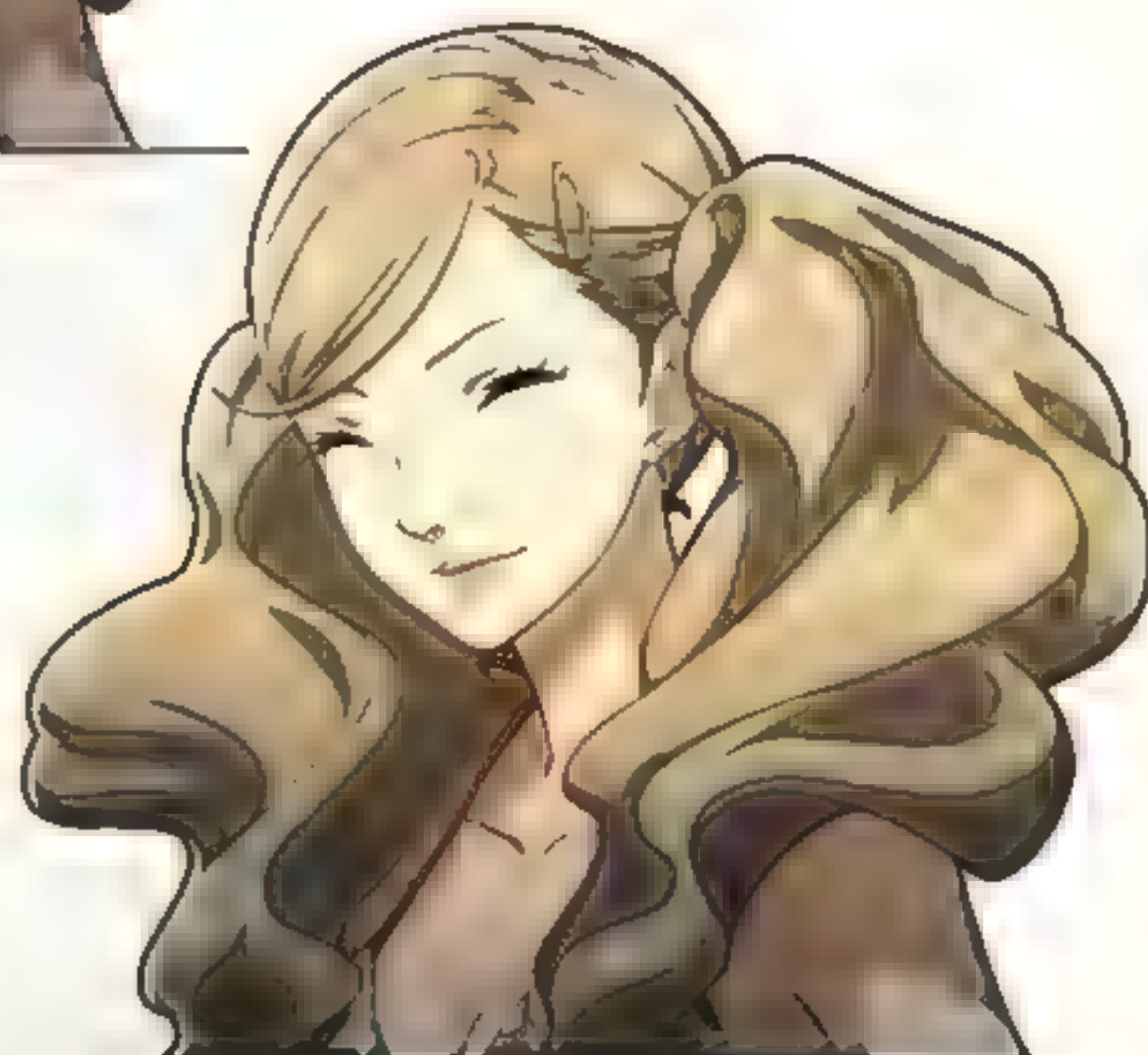
コープ時



着ぶくれ脱ぎ



怪盗服



水着

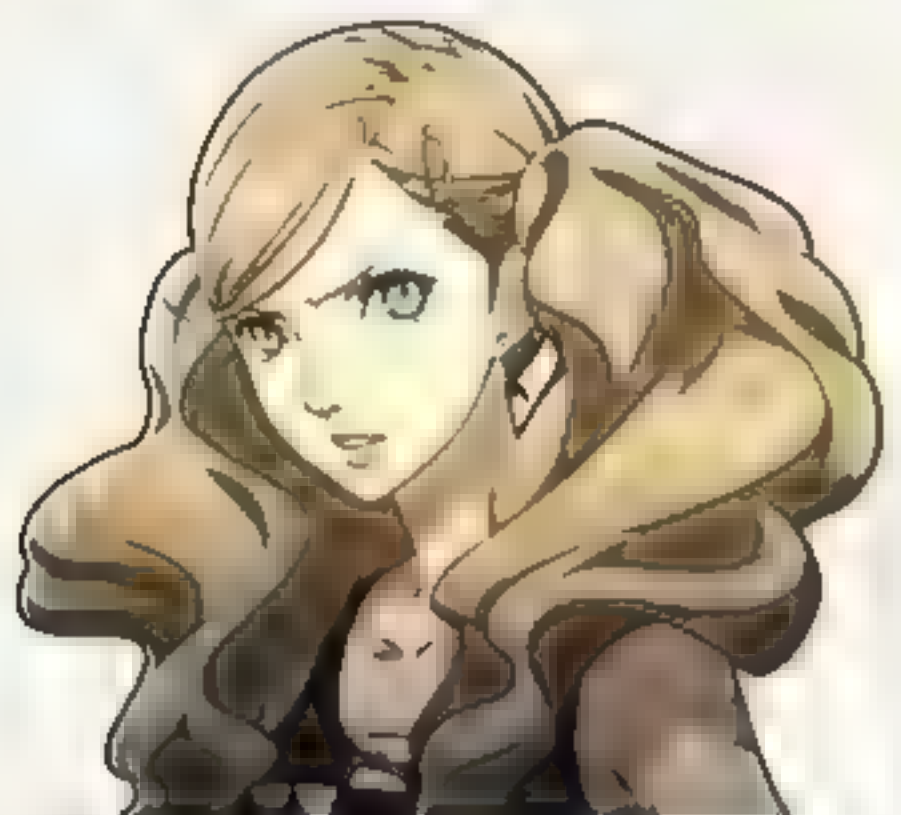
■ 怒り



制服／夏



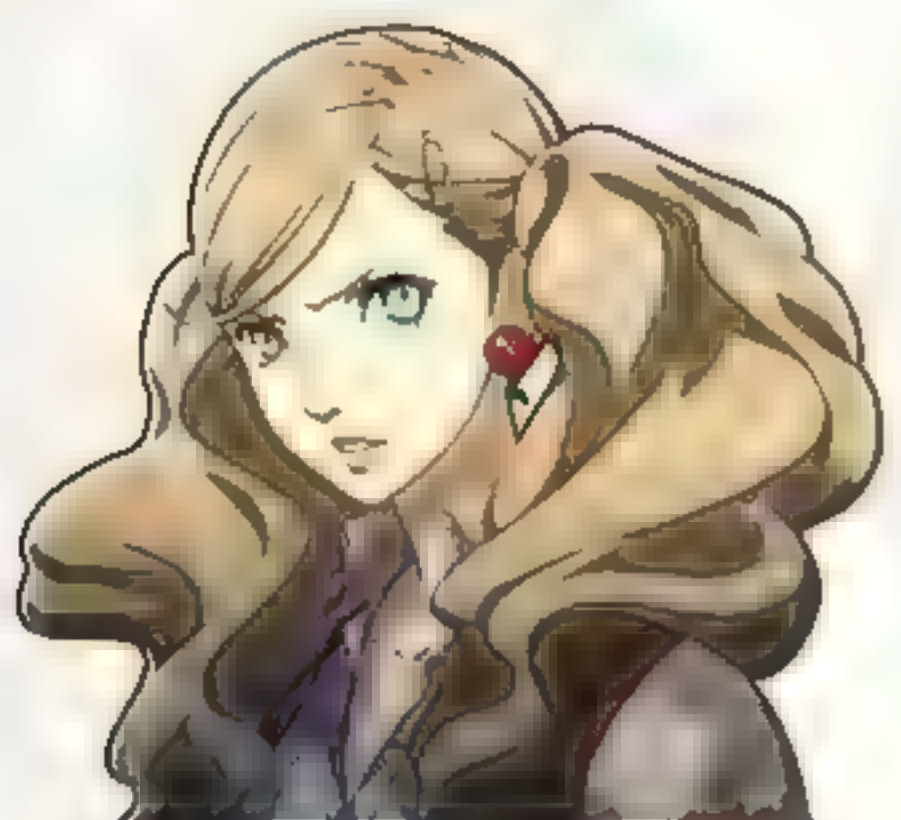
制服／冬



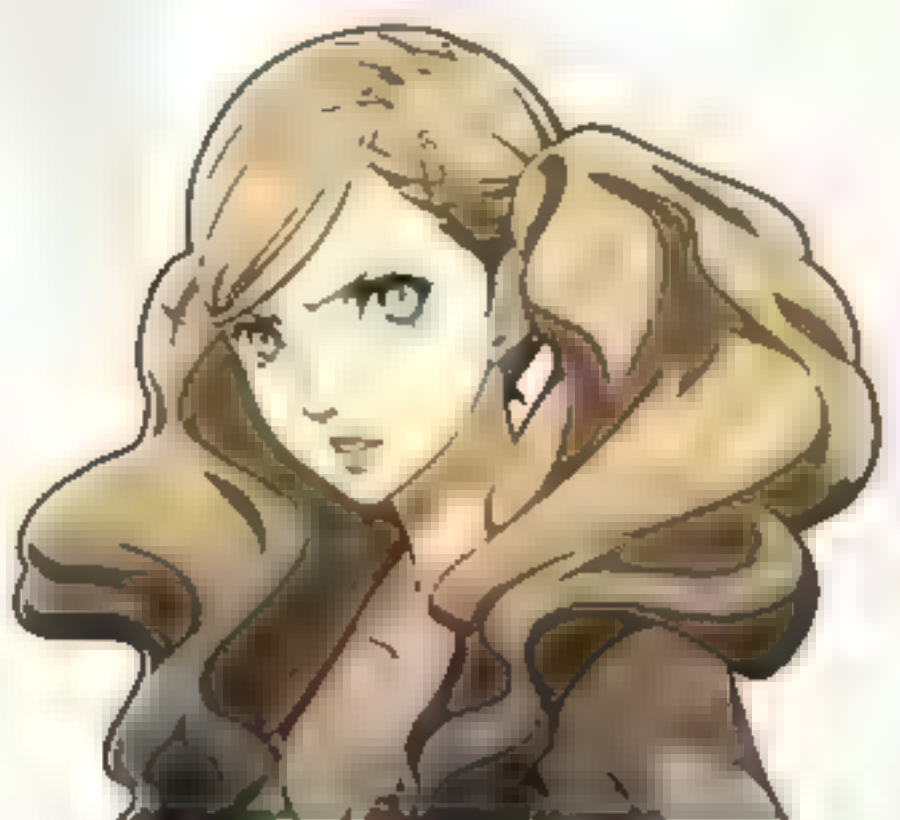
私服／夏



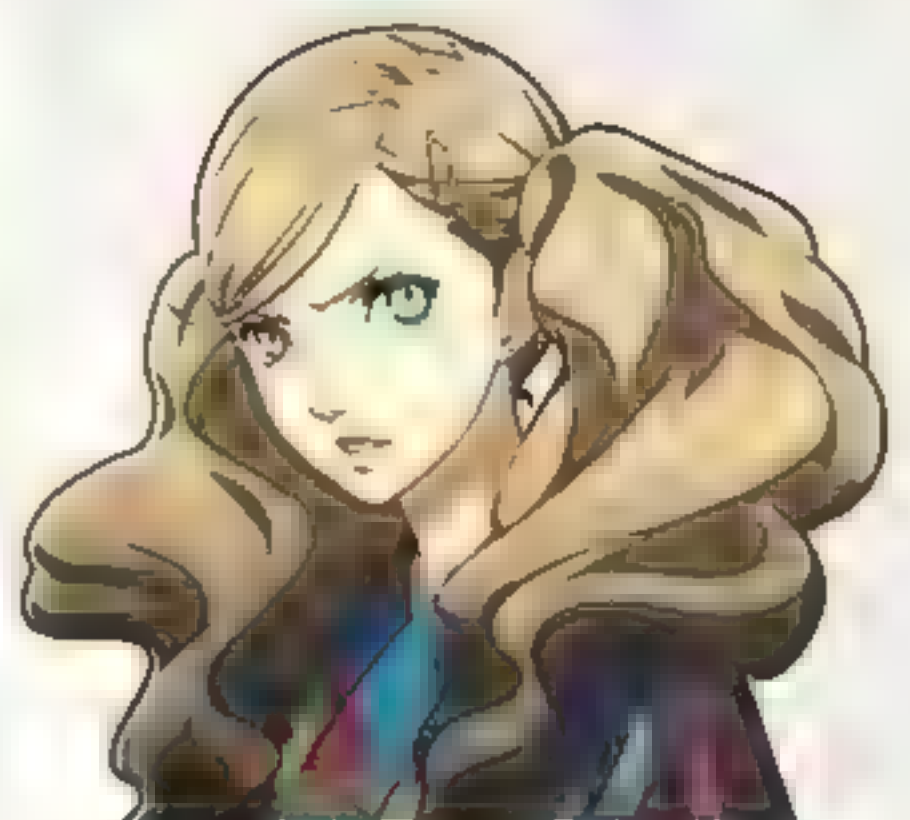
ジャージ



私服／冬



水着



浴衣



コープ時



着ぶくれ脱ぎ



怪盗服

■ 悲哀



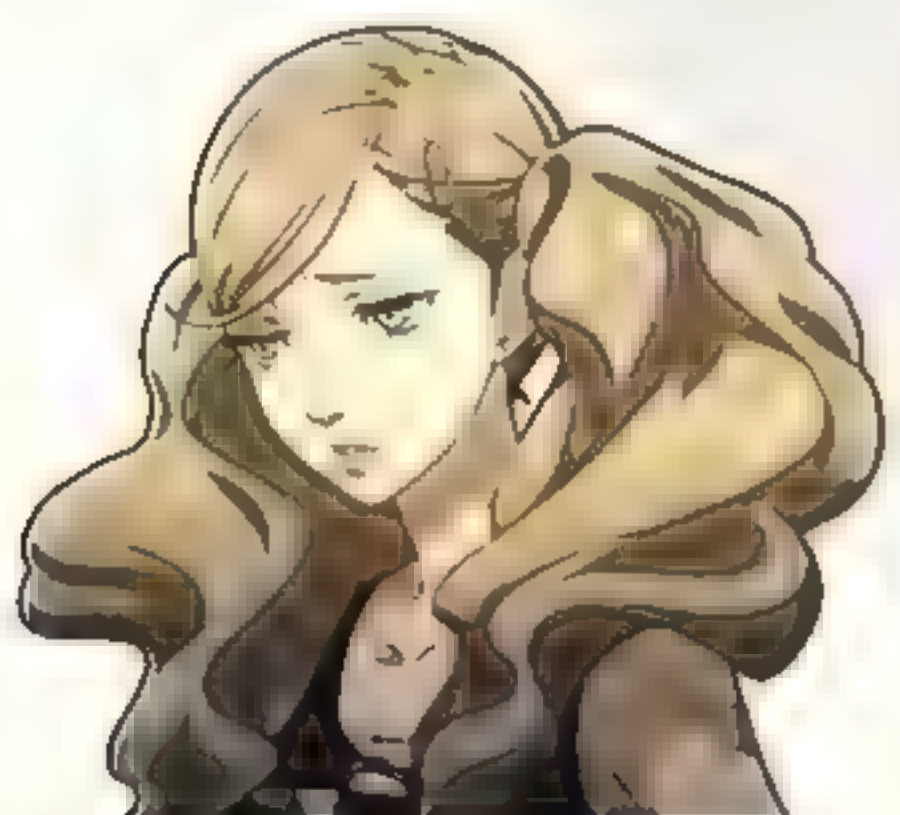
制服／夏



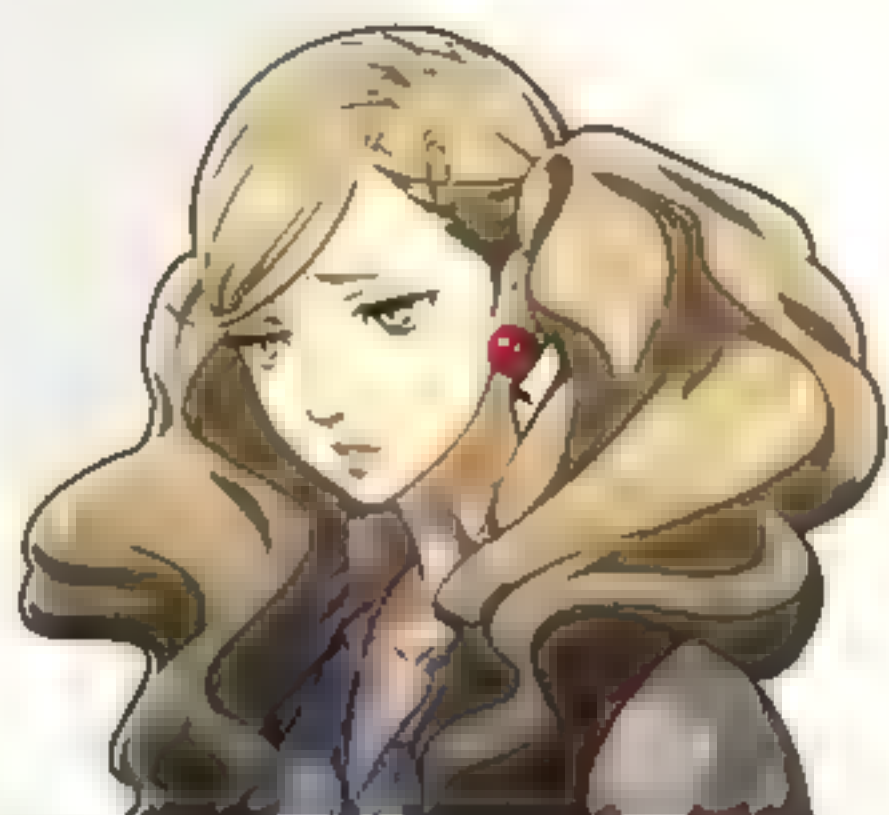
制服／冬



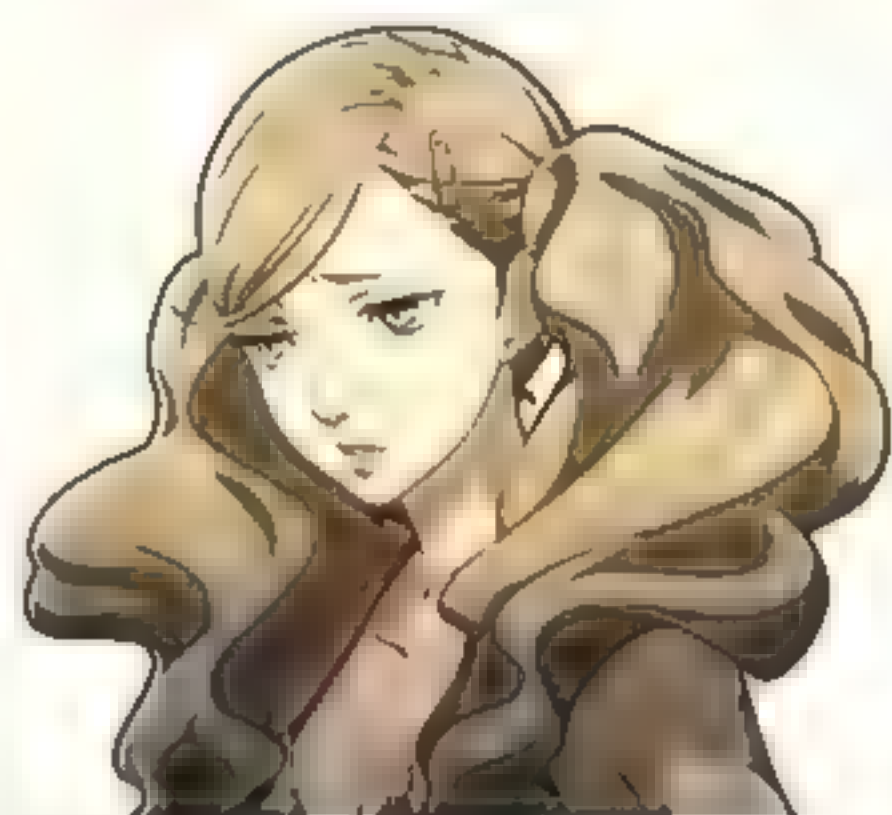
ジャージ



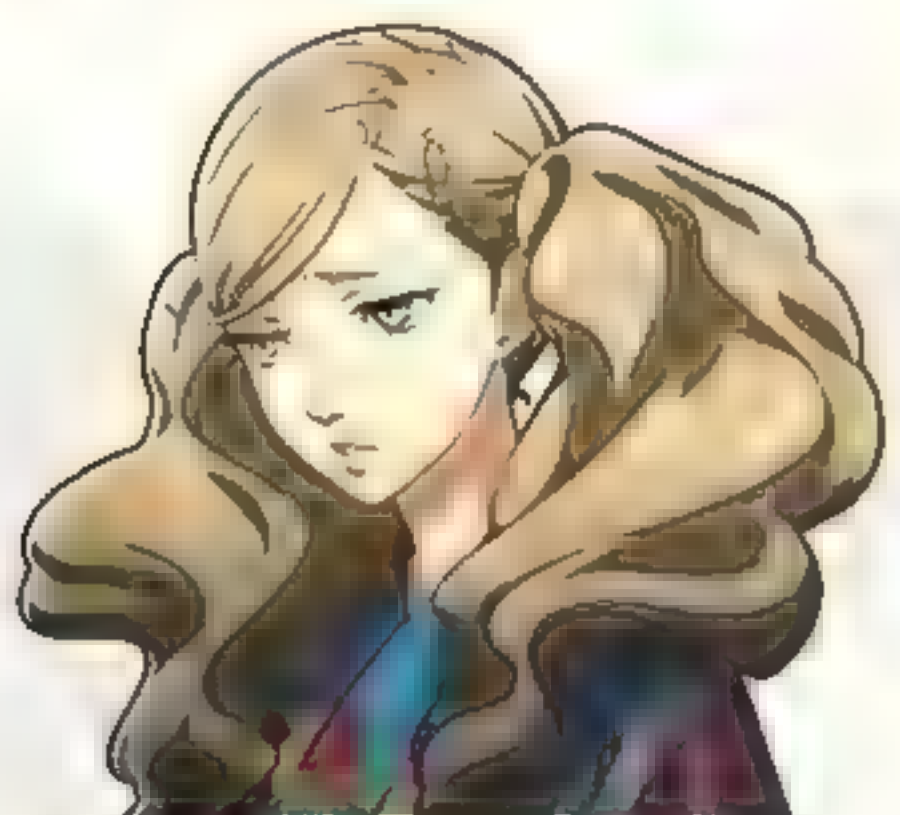
私服／夏



私服／冬



水着



浴衣



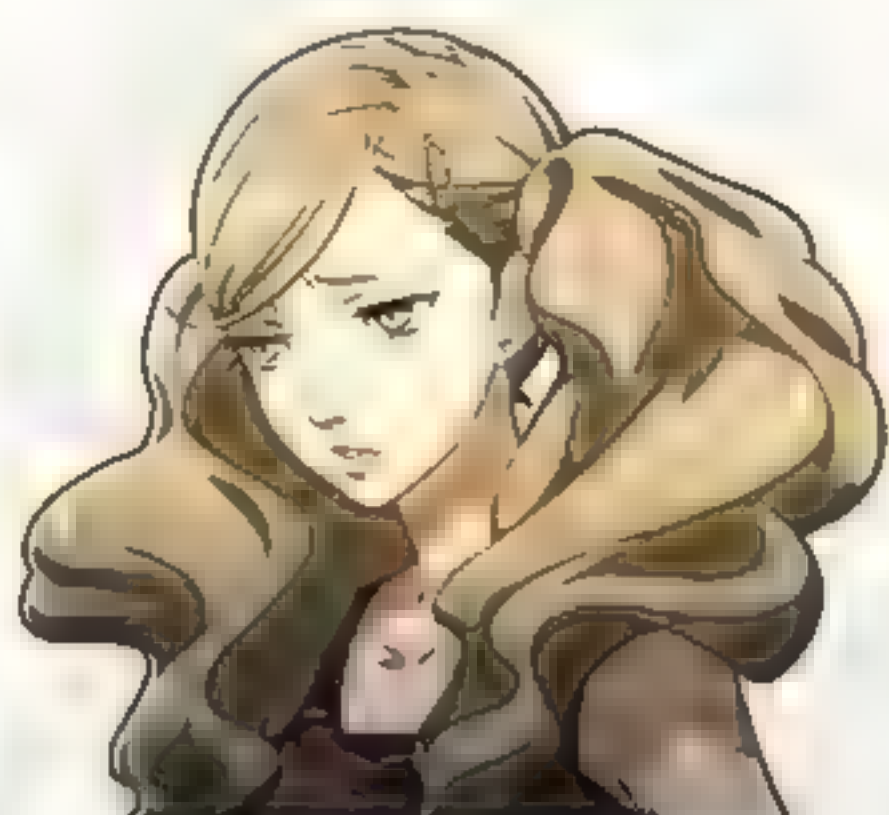
デスティニー・ランド



コープ時



着ぶくれ



着ぶくれ脱ぎ

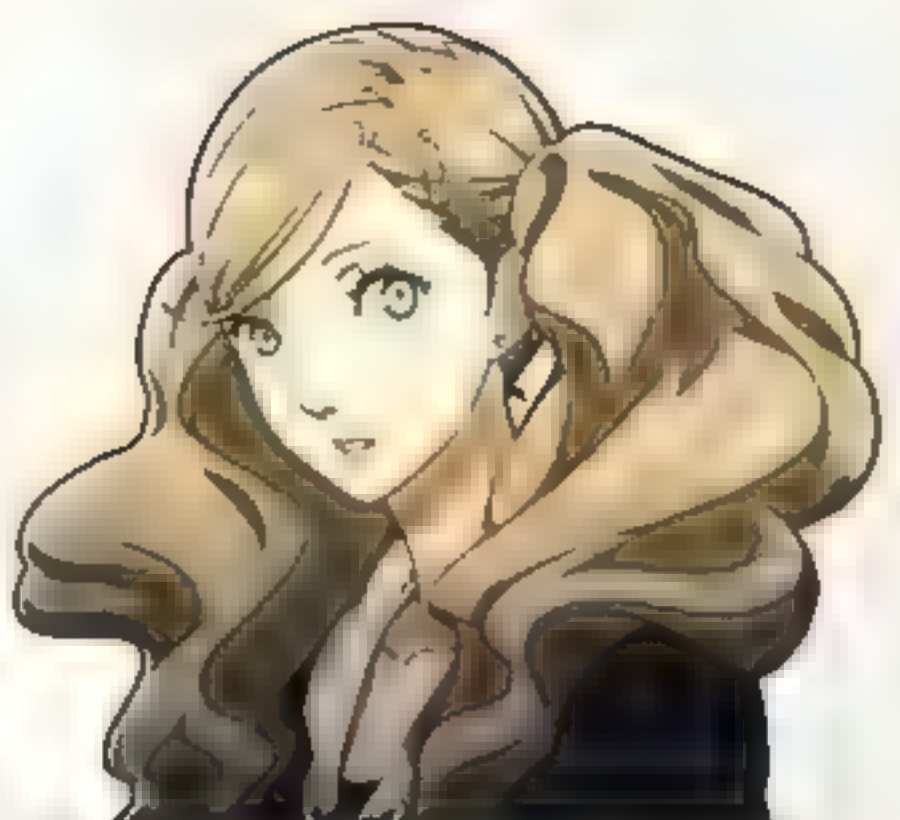


怪盗服

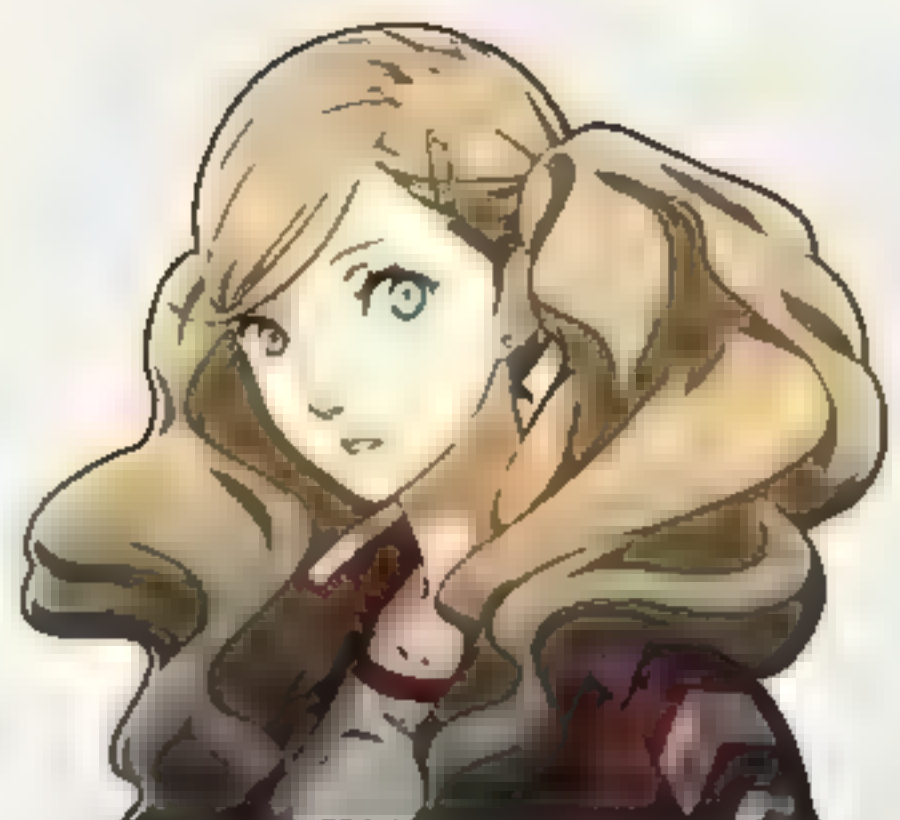
■ 驚き



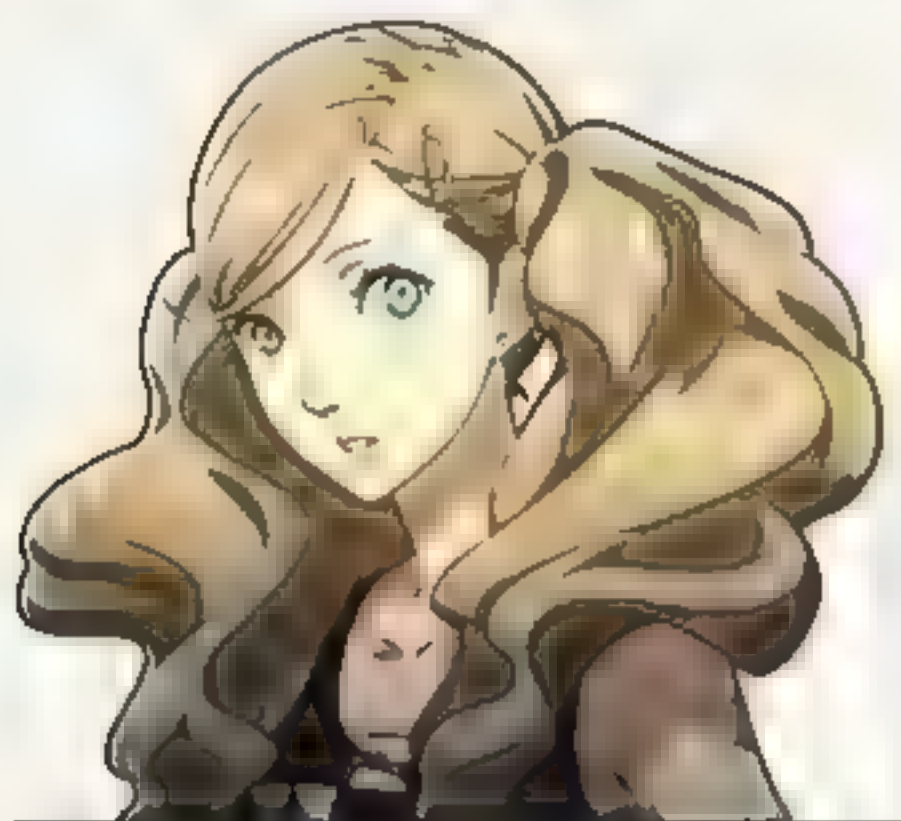
制服／夏



制服／冬



ジャージ



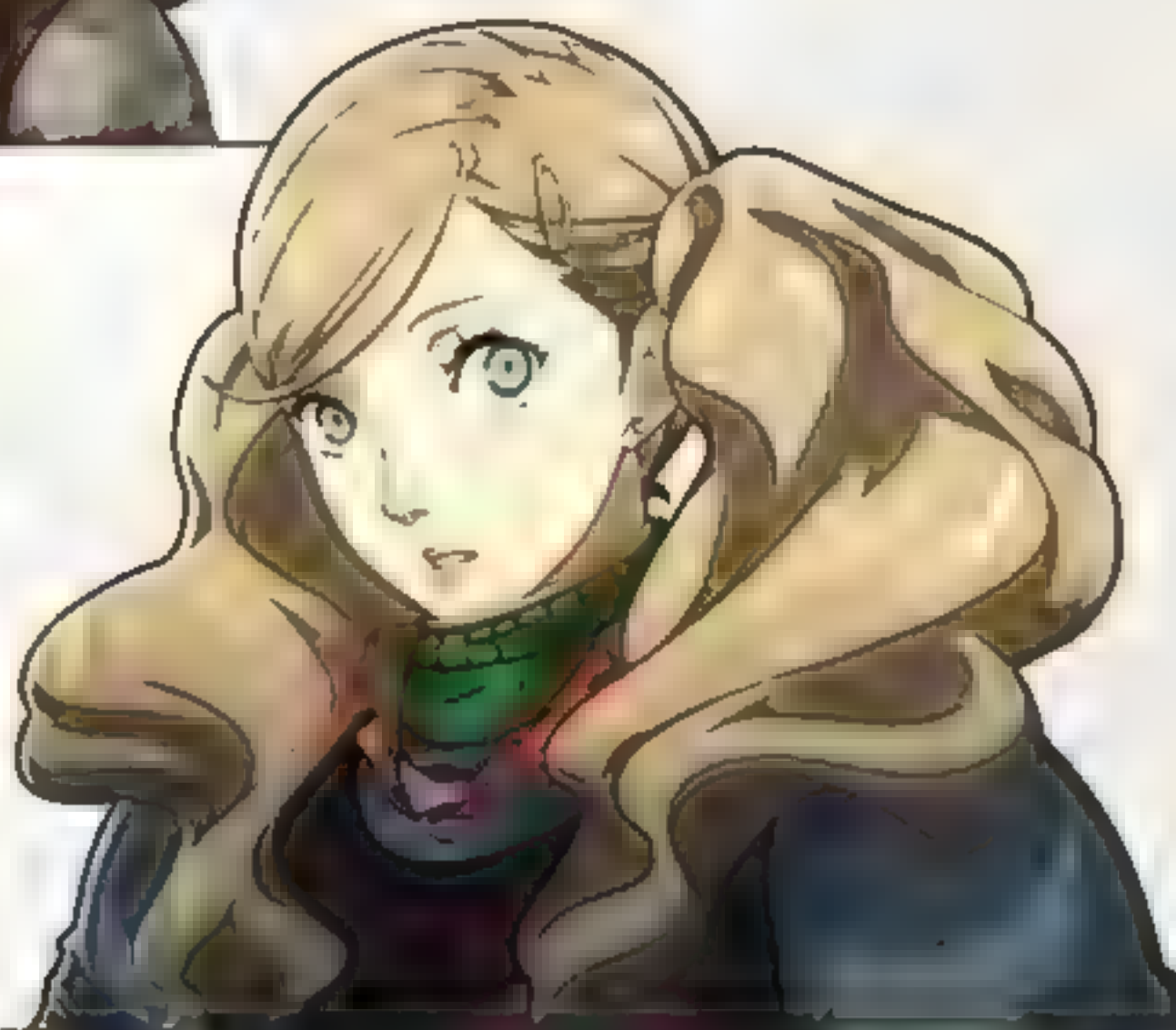
私服／夏



私服／冬



水着



着ぶくれ



デスティニー・ランド



着ぶくれ脱ぎ



怪盗服

■ 苦痛



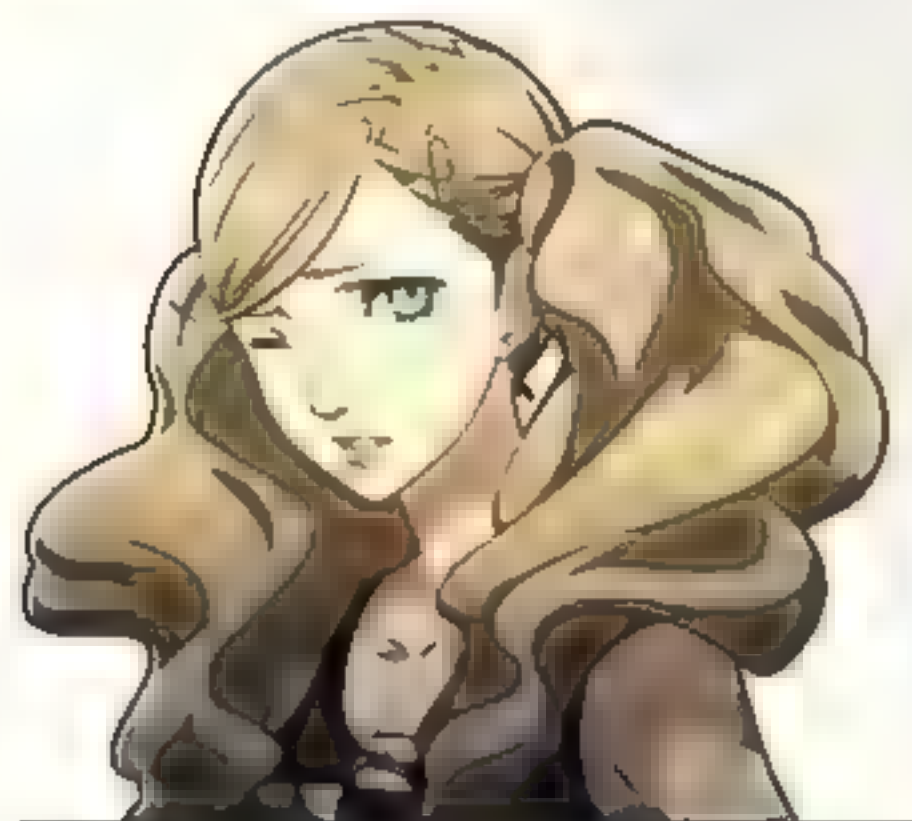
制服／夏



制服／冬



ジャージ



私服／夏



私服／冬



水着



コブ時



怪盗服

■ 照れ



制服／夏



制服／冬



私服／夏

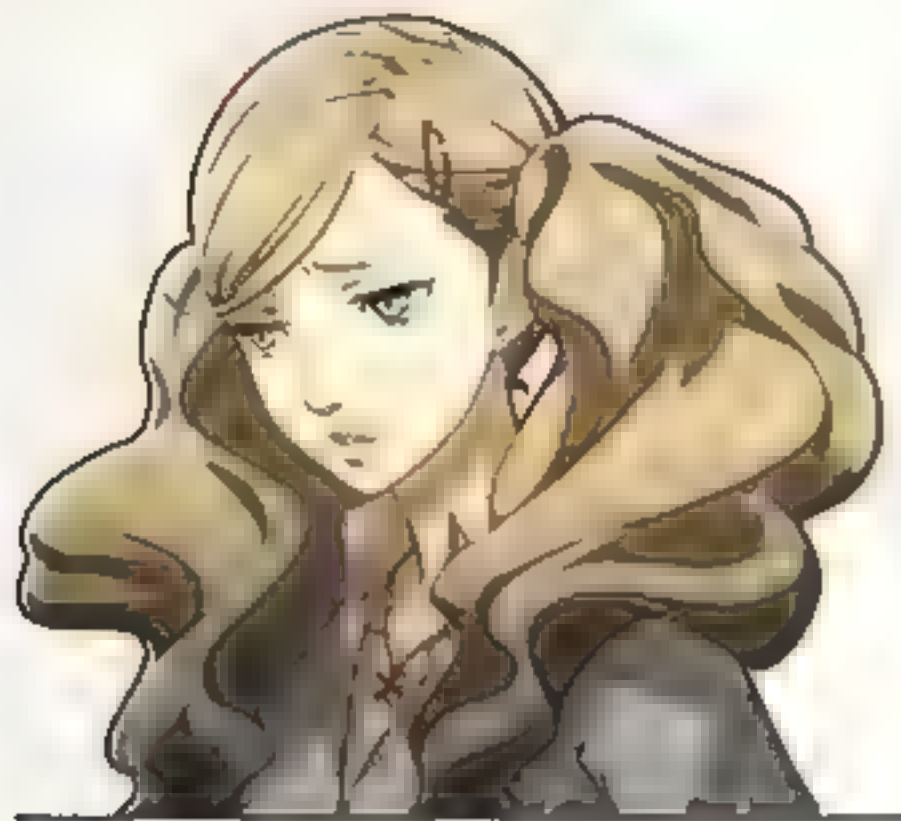


私服／冬



水着

■ 泣き



制服／夏



制服／冬



私服／冬



私服／夏

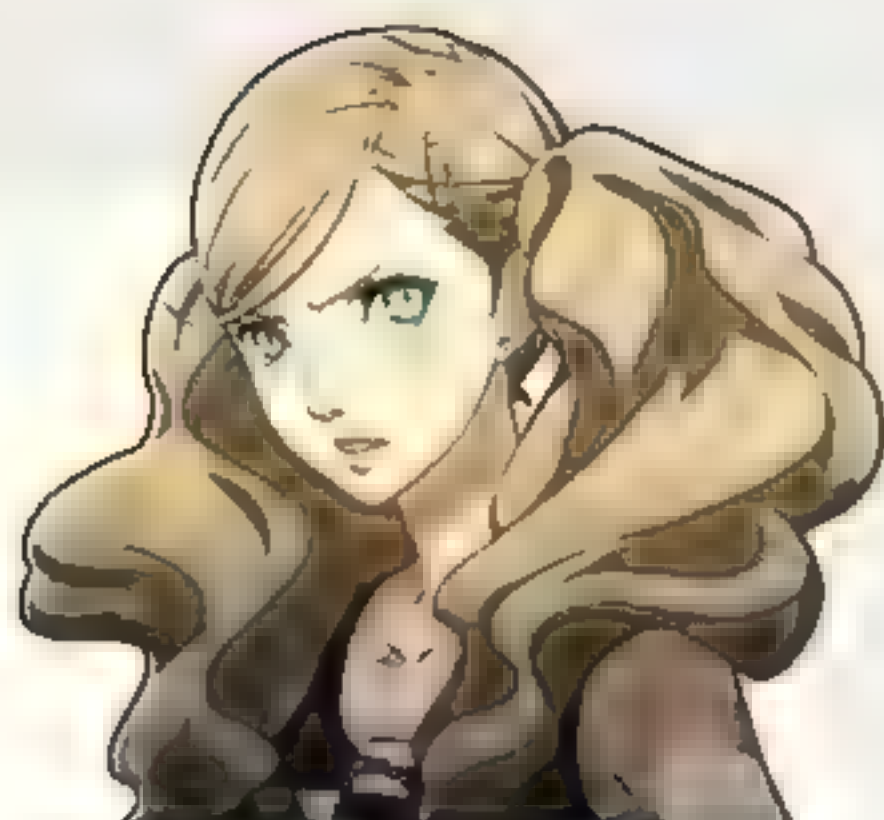
■照れ2



制服／夏



制服／冬



私服／夏



私服／冬



水着

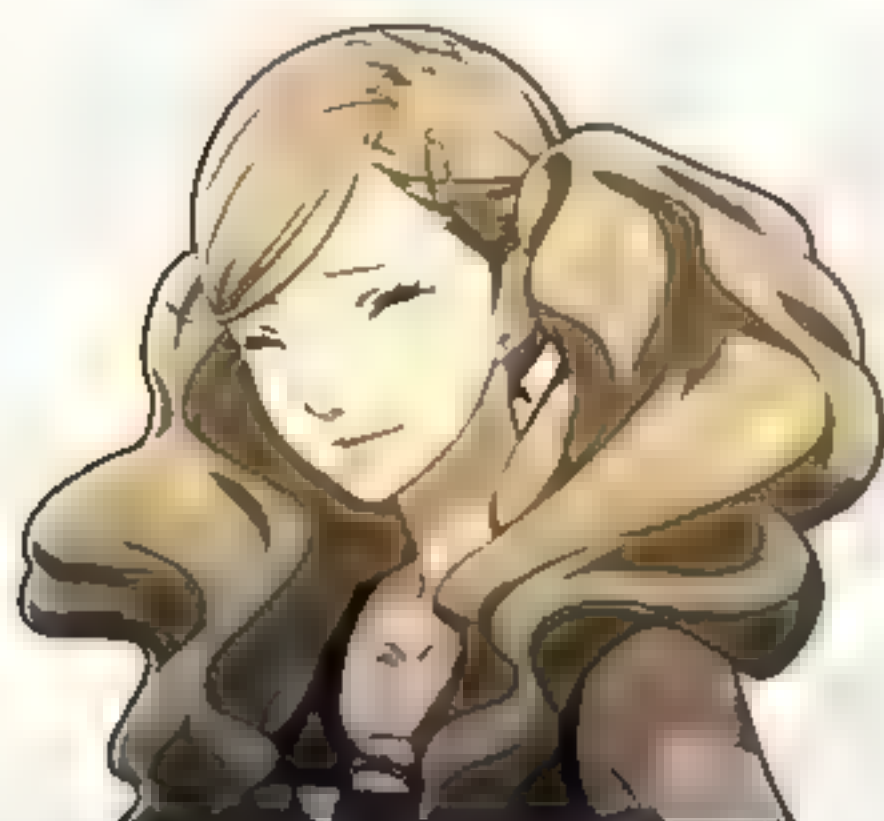
■泣き笑い



制服／夏



制服／冬

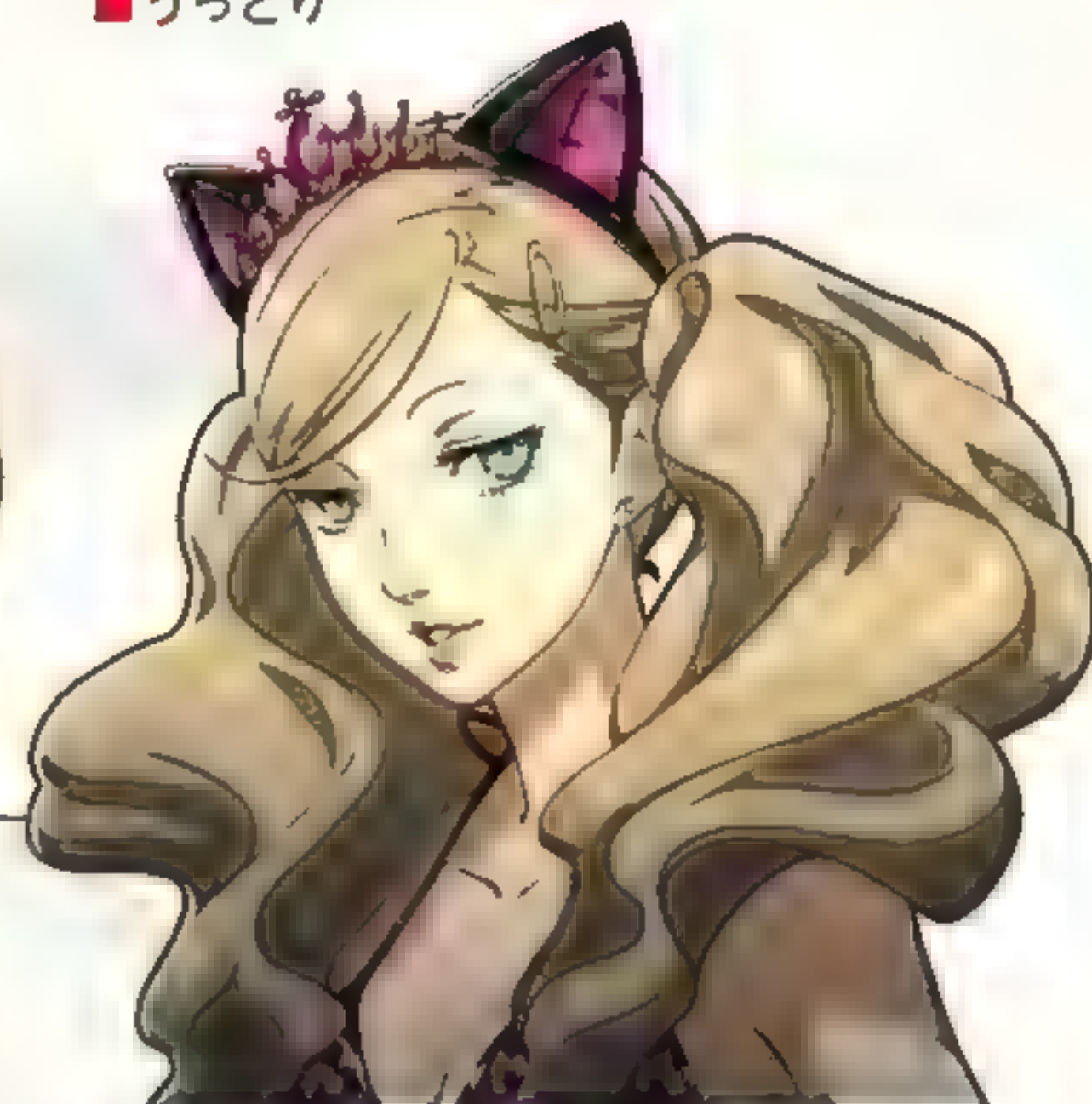


私服／夏



私服／冬

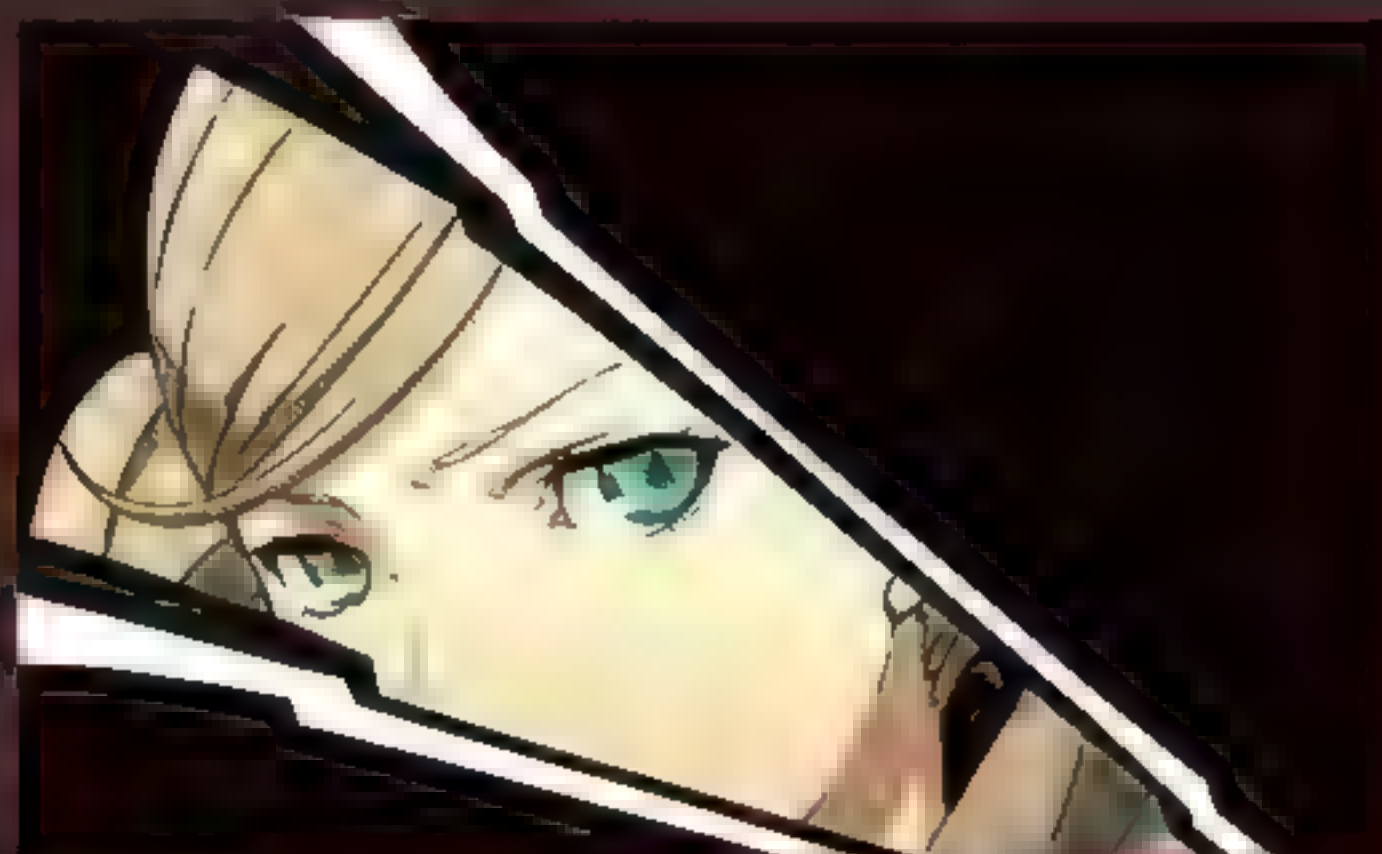
■うっとり



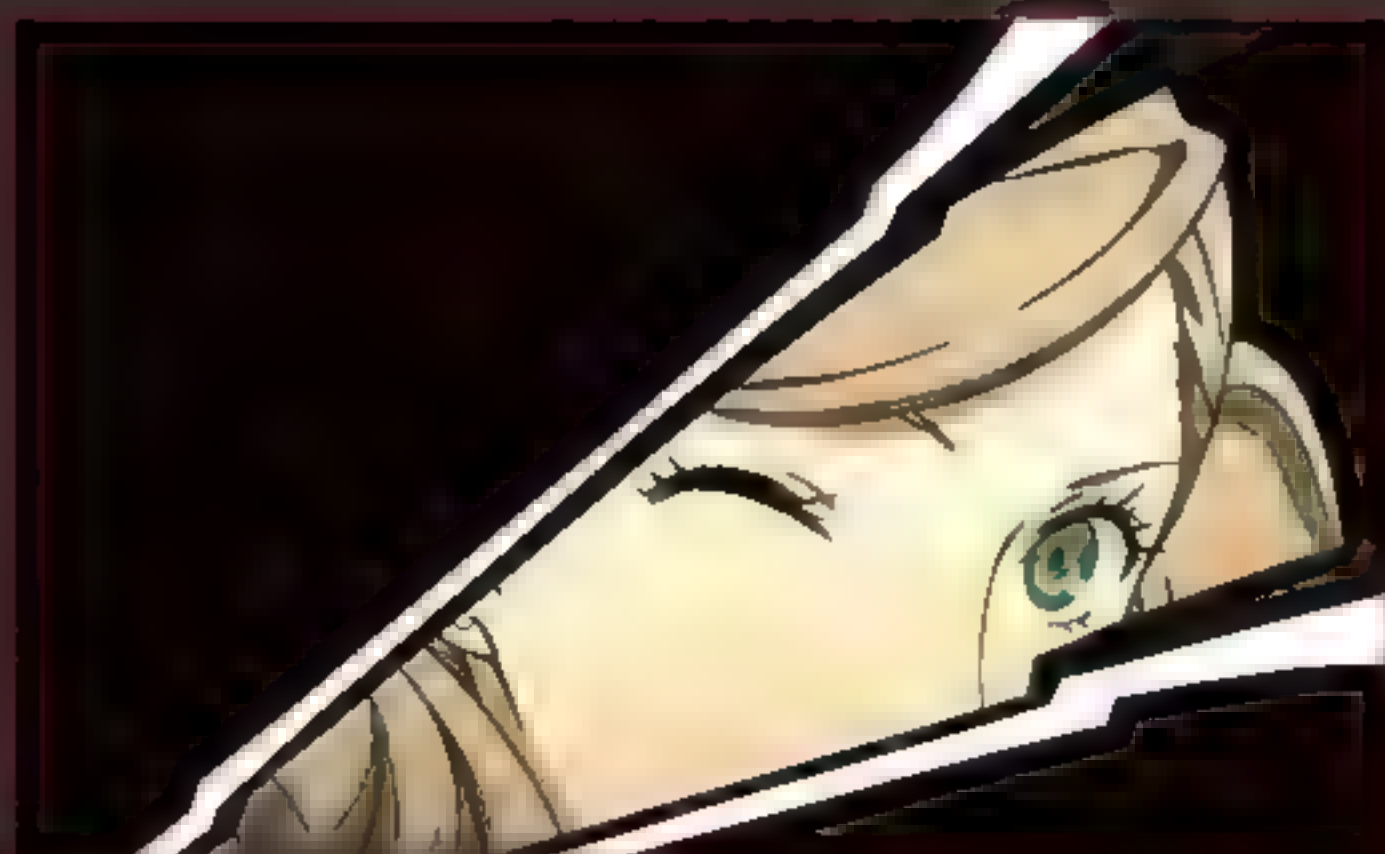
シャドウ／水着

イベントカットイン

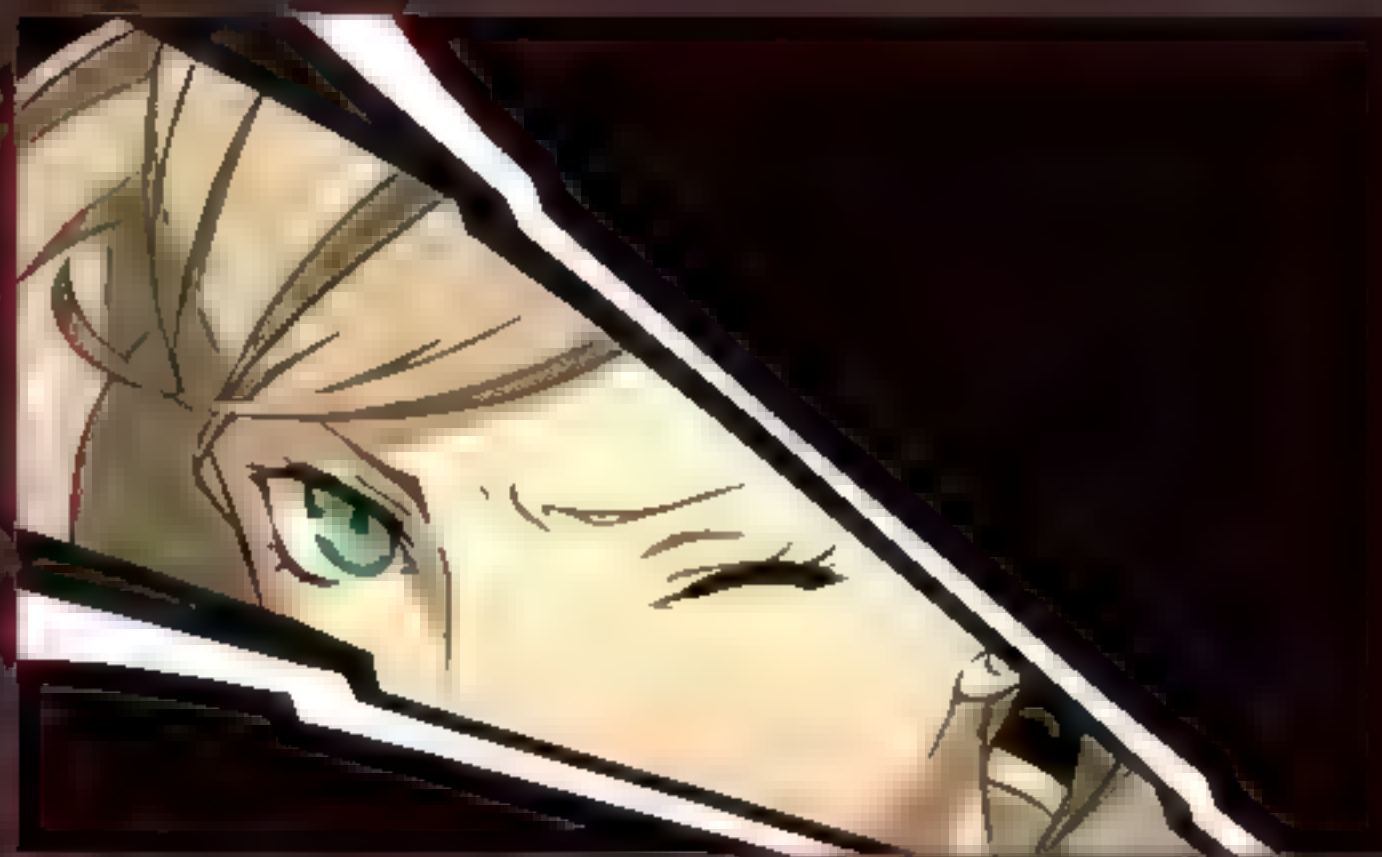
Event Cut-in Anne Takamaki



悔しい・真剣



金平・不敵・ひらめき



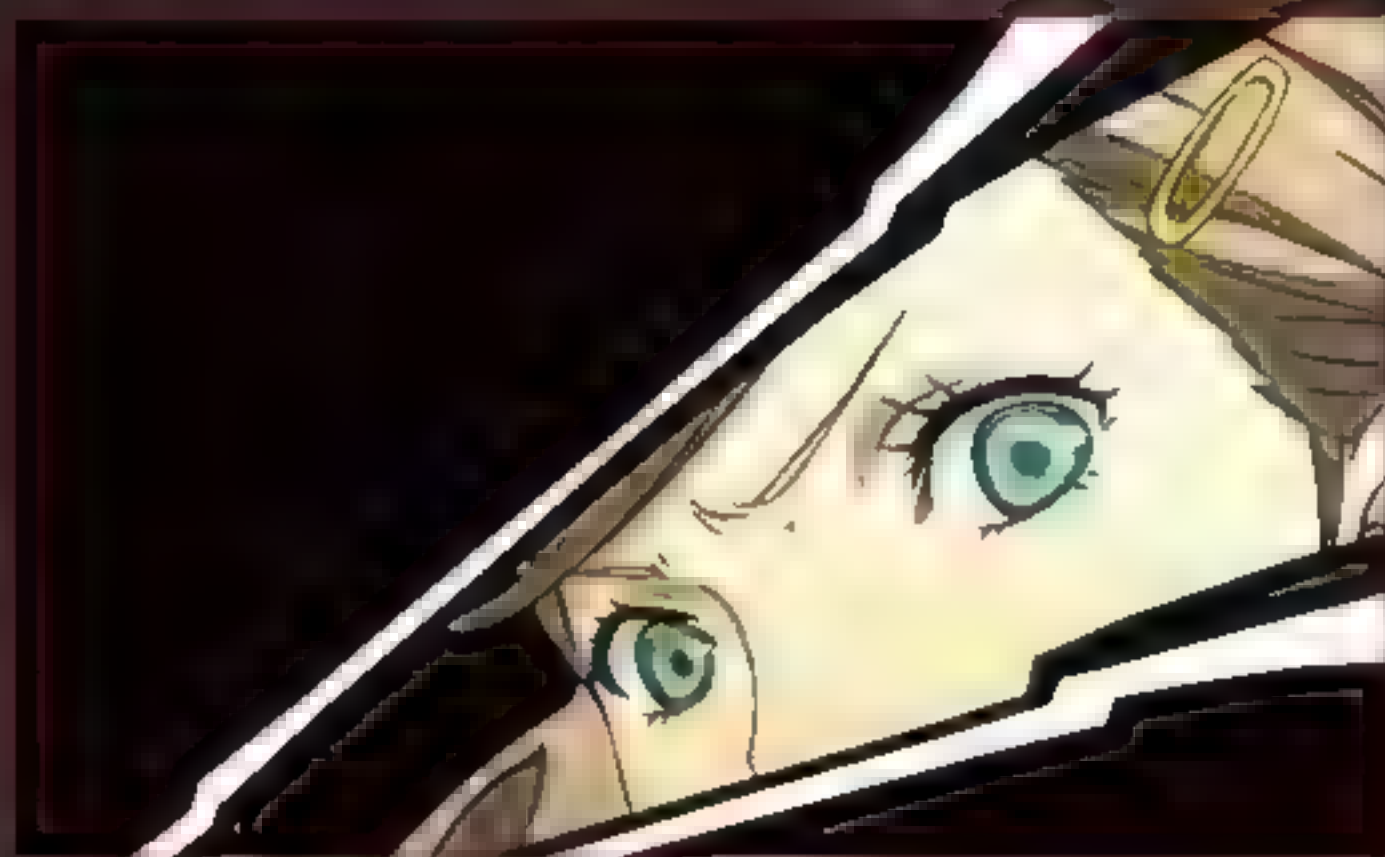
苦痛



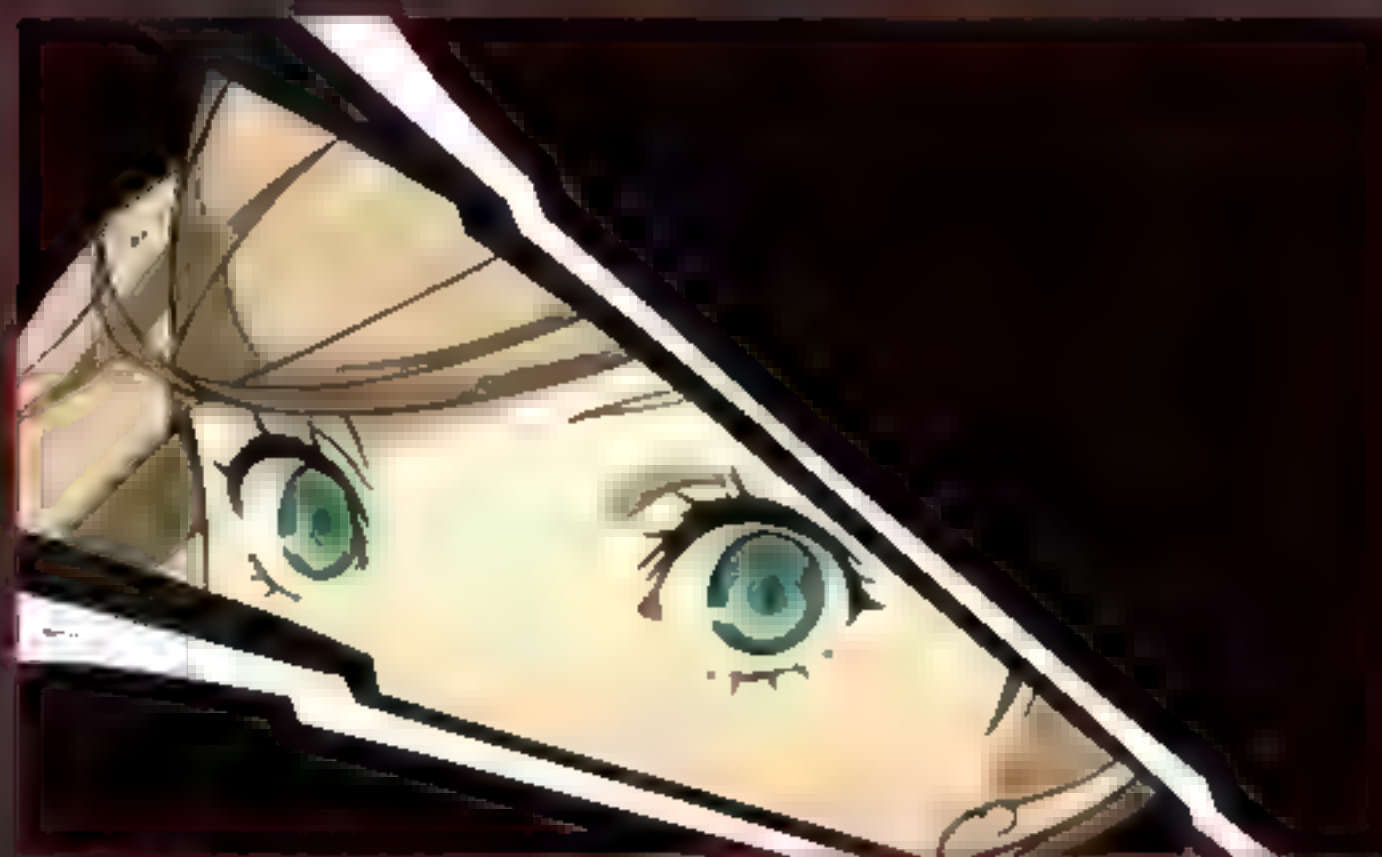
低語・疑念



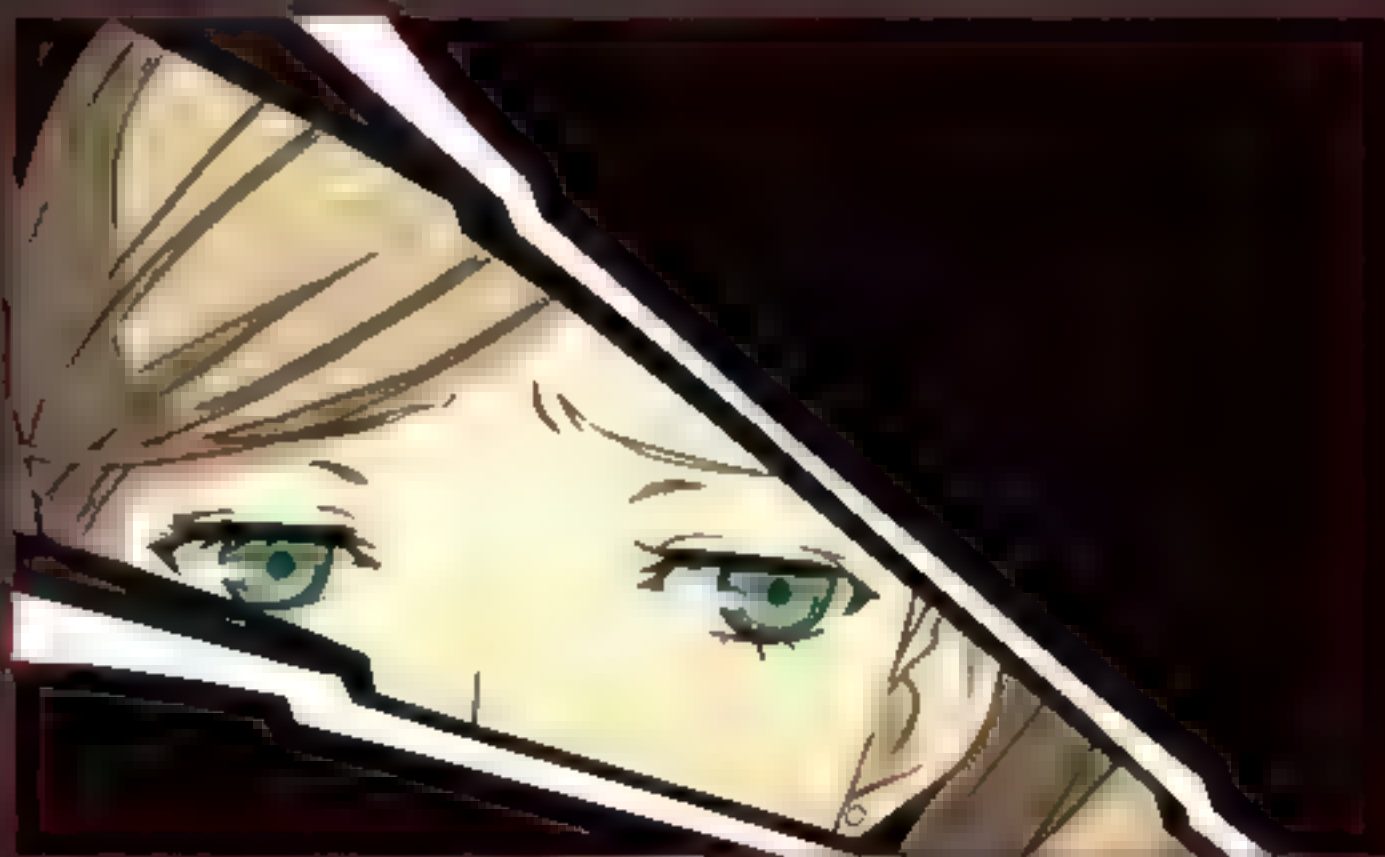
喜び



無邪気・決意・覚悟



懐かし・回想



悲痛・嘲笑・空虚・疲労・呆れ

設定原画

Initial Image : Anne Takamaki

■ 学生服



Persona 5
高倉杏①







Creator's Comment

本当は、髪の毛をおろした杏をゲーム中に出したかったんです。「髪をアップにしているキャラは、髪をおろしているシーンがないとダメでしょう!」と、プランナーの田中君(田中裕一郎氏)にも強く主張されていました。この絵も田中君に「描いてくれ!」と頼まれて描いたものなのですが、これを見せたら、一言「こうじゃない」と言われてしまいました(笑)。いったいどういうイメージだったんでしょうね。



アン怪盗服

■ カルメン

RILY+
カルメン

この柄部分は
毛皮の印象です。

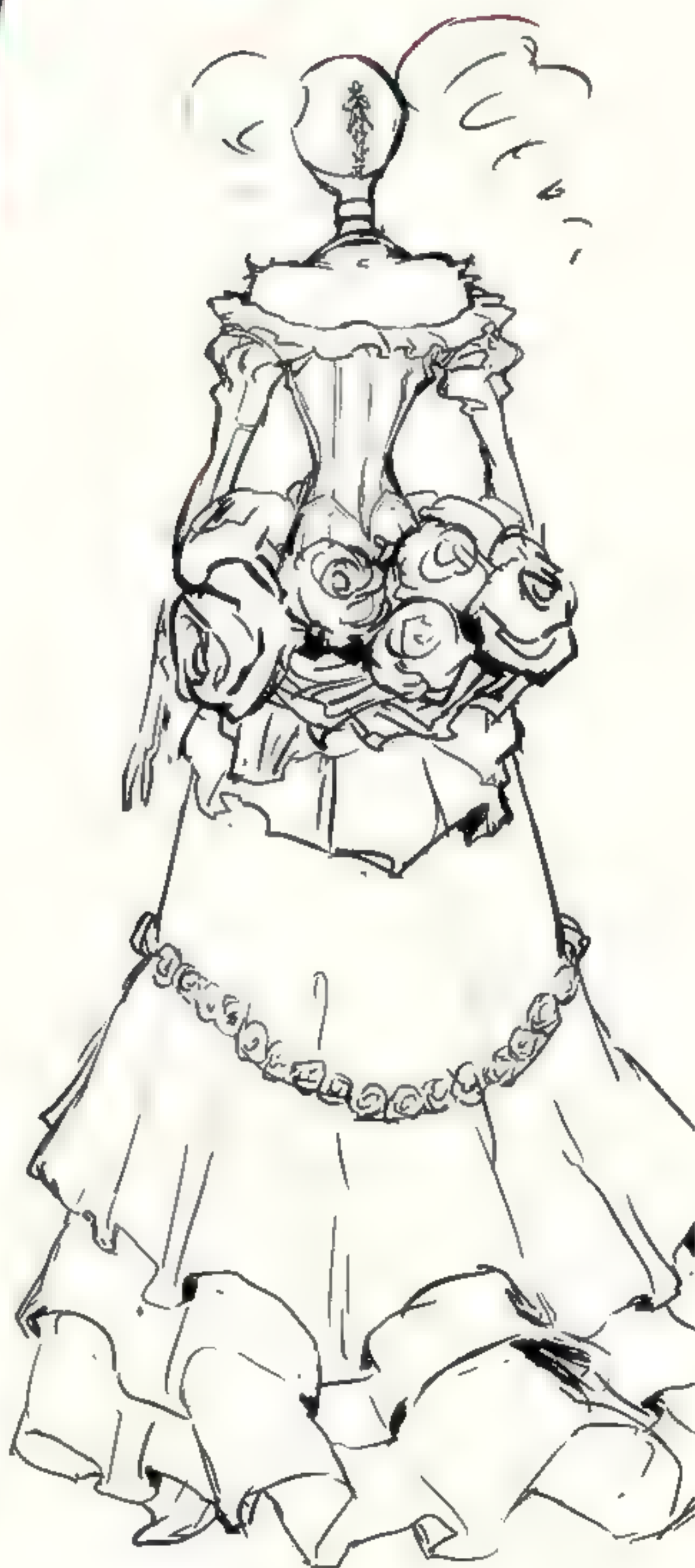
ツヤがある
黒髪



◎ ボディースーツやドレスで
素材感の違いを出して下さい。
ドレス ... 布
スーツ ... レザーなどのツヤや
ある感じ。



ズボン下





ハカ-ティ

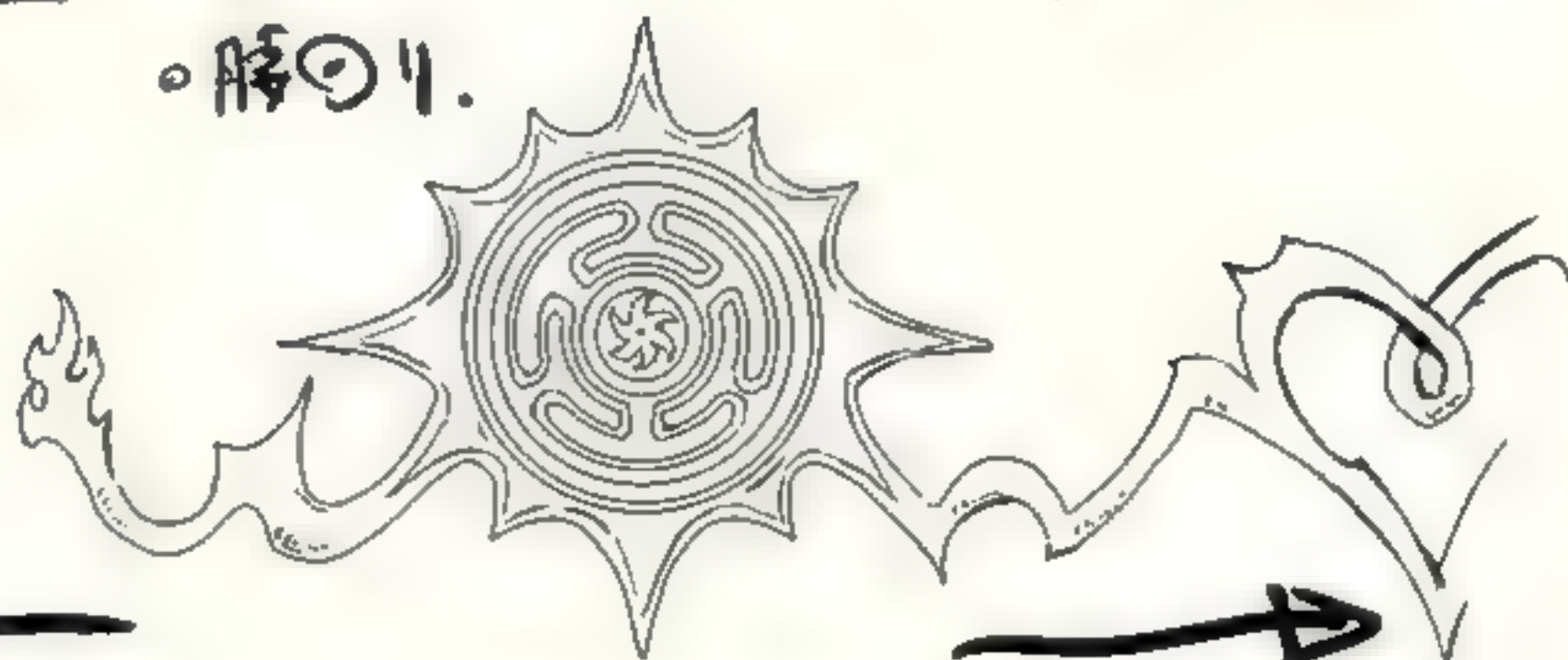
■ヘカーテ



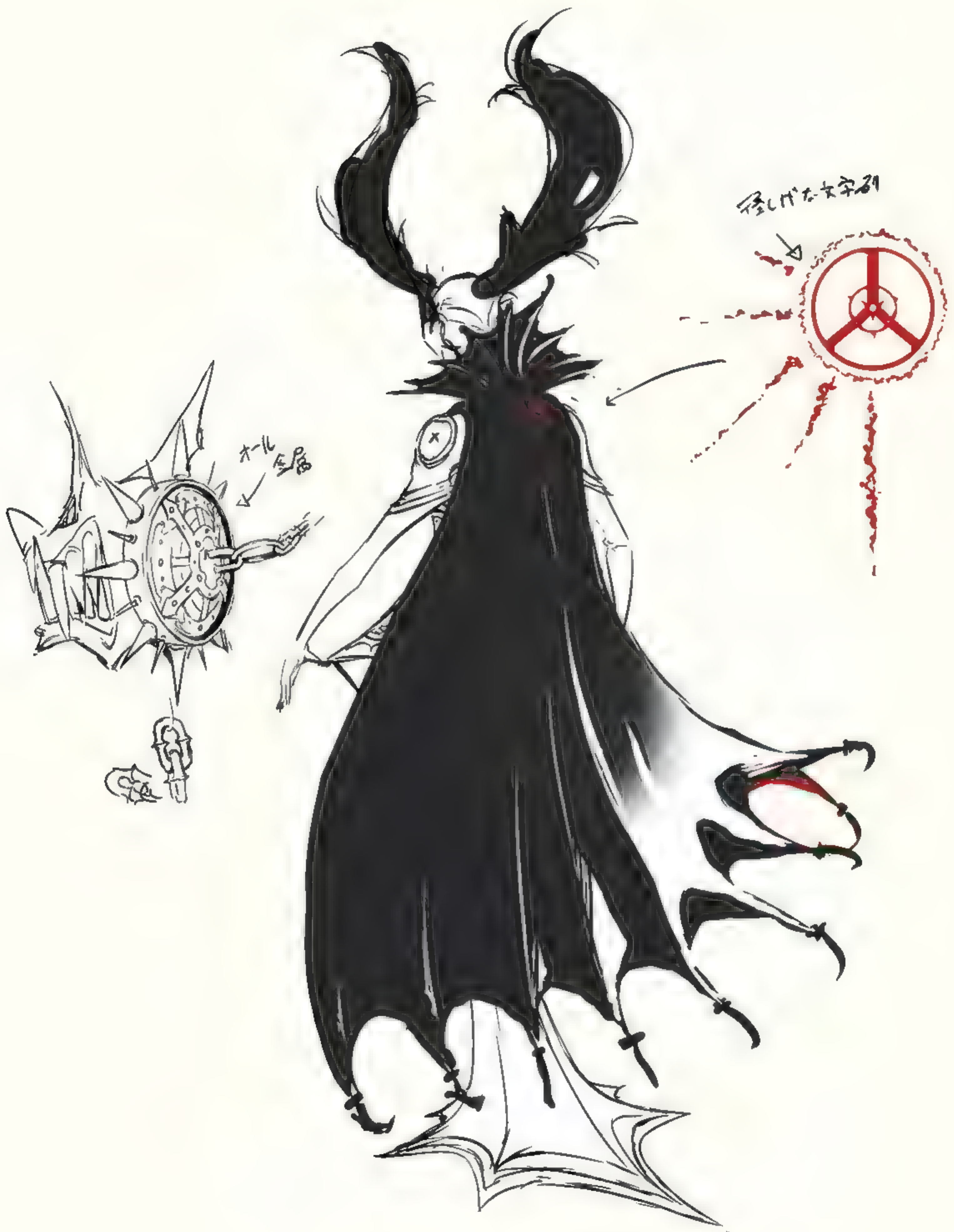
。腰回り。



←
腰正面



→
腰背面



初期イメージ

Rough Design . Anne Takamaki

■ 高巻杏







■ ペルソナ



MAI A CHIA

喜多川祐介
YUSUKE KITAGAWA



ゴエモン
GOEMON

喜多川祐介 CV: 杉田智和



近隣の美少年高校に通う美術科特待生
天才的な画才を持つ美少年だが
クールで合理的な一面と、芸術家魂の天然さが
周囲の父でもあった絵画の腕に裏切られた
痛みから、絵画団に所属する
初期ペルソナは、ゴエモン

メインイラスト

Main Illustration: Yusuke Kitagawa



Creator's Comment

祐介は性格はさておき、外見的には整った顔を意識してデザインしました。長髪でデザインを進めていたのですが、最終的にはいまの型に落ちつきました。最初から芸術家だということは決まっていたのですが、初期設定画はいまよりもうすこし芸術家肌というか、ループタイをして美術の先生のようなでした(笑)。祐介は普通に描くと端正な顔になりがちなので、必ずどこかに変態っぽい要素を入れようと心がけています。このイラストですと、ポーズがすでに変態っぽいですね。主人公は描く機会が多く、そのときどきで何かしらのポーズをつけたりするのですが、自分の中で、主人公のポーズは格好いい方向、祐介のポーズはちょっと気持ち悪い方向という区分があります。

強調しますが、これは自分が祐介を嫌いだとか憎んでいるわけ



Profile	
性別	男
身長	181cm
体重	63kg
学年	高校2年
星座	みずがめ座
血液型	O型
コードネーム	フォックス/FOX
アルカナ	皇帝
初期ペルソナ	ゴエモン
家族構成	天涯孤児(父、母ともに他界)
特技	絵を描くこと 節約料理(コストパフォーマンスを追求した我流の自炊)
クセ	指で構図を切るポーズ
趣味	散歩(交通費節約を兼ねる)、人間観察
食の好み	食にも美学を持ち、素材、調理法、盛り付けなどの知識は豊富で、自分なりのこだわりがあるが、理想に現実が遠い付いていない(おもに金銭面で)

ではなく(笑)。普通の美少年に描いてしまうとキャラが活かされず、つまらなくなるからです。

有名な一流モデルさんは、骨格自体がモデル向きというか、目の前にいらしたらちょっと驚いてしまいそうな、特殊な骨格の方が多いんですね。祐介のデザインでは、そういったメリハリの利いた、モデルさんの骨格を目指していて、Tゾーンを思い切り出っ張らせたり、そこからまっすぐ伸びた鼻筋などを意識しています。

祐介の腰の鍵は、誰にも見せない大事なものをしまっているロッカーの鍵、というイメージです。物作りをする人間は、本当に大事なものを人に見せずしまっておく、というような。

シャツの胸にある模様は、黒百合の紋章です。黒百合の花言葉は呪いや復讐。これはその後のストーリーを暗示しているという、メタ的なものです。

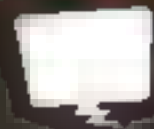
祐介の格好は、上は私服で、パンツと靴が制服という設定になっています。当初、祐介の学校の制服をデザインするかどうかは決まっていなかった。この段階では、もし祐介の制服が必要になったら、過去作に登場した高校に通っているということでもいいのでは、という話があって、その名残が靴のデザインにあります。どこかでご覧になったことがあるかもしれませんよ？





怪盗服

Phantom Thief Yusuke Kitagawa



Creator's Comment

怪盗服の方向性を模索しているとき、かなり早い段階から「怪盗服時には全員マスクをつけるというルールが決まりました。」「だって泥棒だもの」と、祐介の日本画家という設定も早い段階から決まっていたので、じゃあ祐介の仮面は和風のキツネにしようと考え、その部分は変わらずに残りました。尻尾はキツネの仮面との合わせですね。あとは、袖を広めに開けて和物っぽいシルエットを意識しています。

ゴエモン

Persona : Goemon



Creator's Comment

ゴエモンのデザインは、いわゆる歌舞伎の石川五右衛門のイメージに、アーティストとしての祐介のサイケデリックなセンスを盛り込もうという方向性が決まっていました。ですので、デザイン自体に迷いはなかったのですが、配色や柄などを決めるのに苦労しました。スタッフとあめしようこうしようと相談しながら詰めていって、結果的には複雑で凝ったデザインになっています。袖の"IXICAVA"という表記が史実を元ネタにしていたり、首からの前垂れがゴエモンのGをデザインした模様であったりするのは、スタッフのアイデアです。パーティで唯一の日本的なペルソナであり、皆さんの認知度も高いキャラクターだということで、作る側としても少々マニアックな要素を詰め込んでしまいました。



ブチッ

Buchiji : Yusuke Kitagawa



総攻撃トドメ

Cruncher : Yusuke Kitagawa

コープ画面

Cooperation : Yusuke Kitagawa



総攻撃

All-out Attack : Yusuke Kitagawa



バストアップ

Face Pattern : Yusuke Kitagawa

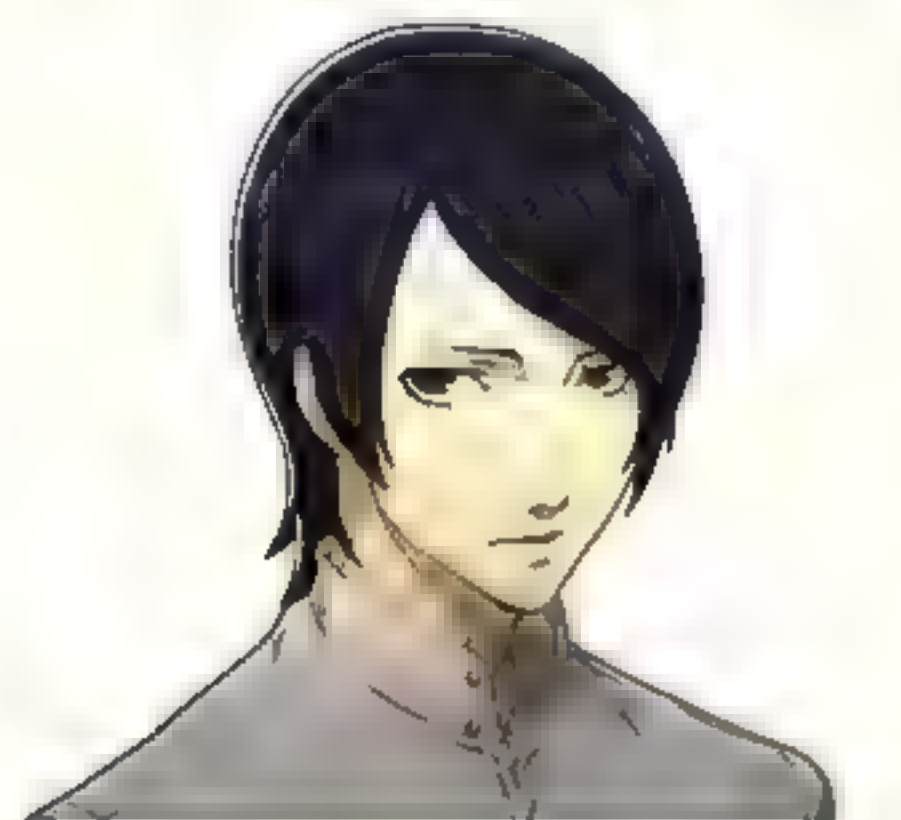
■ 通常



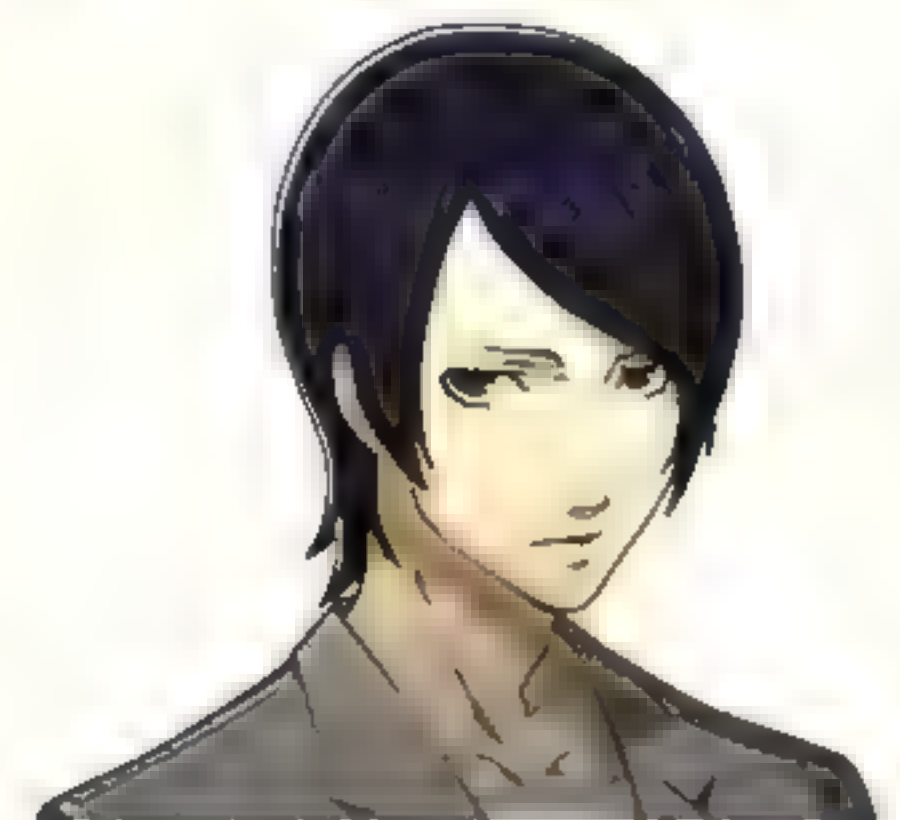
制服／夏



私服／夏



制服／冬



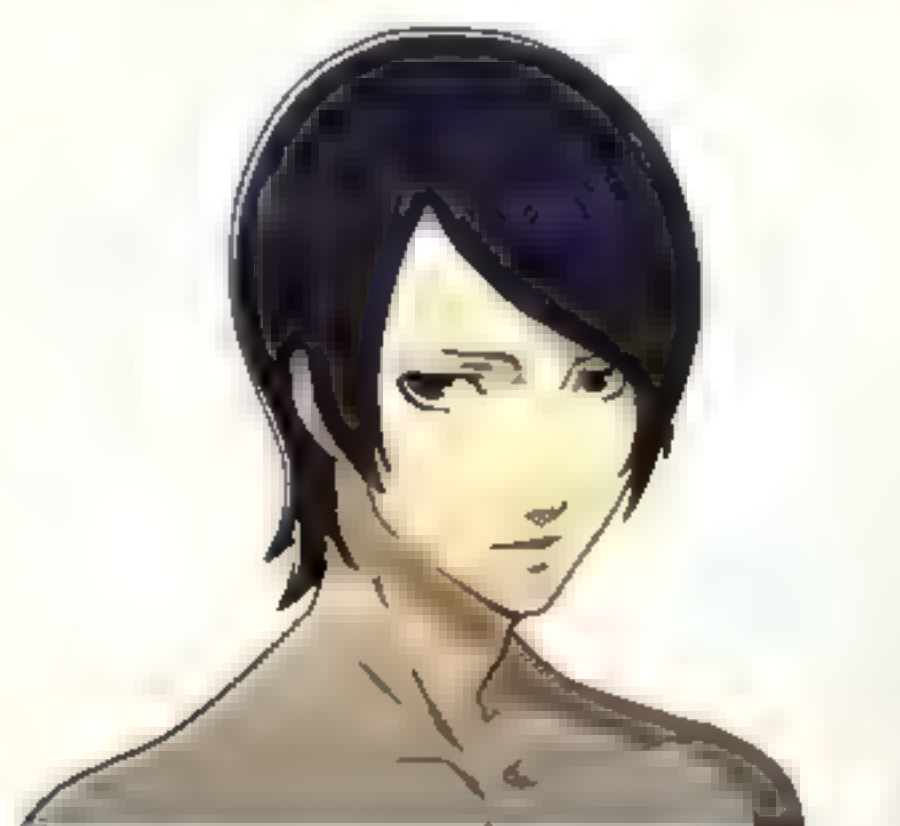
私服／冬



水着



浴衣



銭湯



怪盗服

■ 笑い



制服／夏



制服／冬



私服／夏



水着



怪盗服

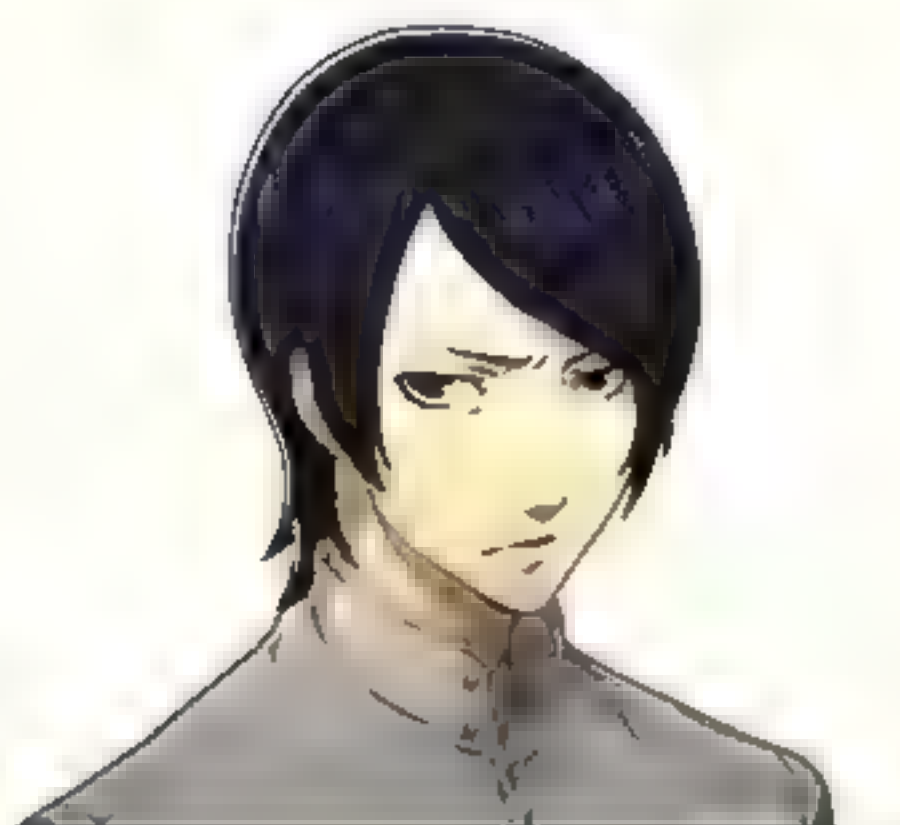


私服／冬

■ 怒り



制服／夏



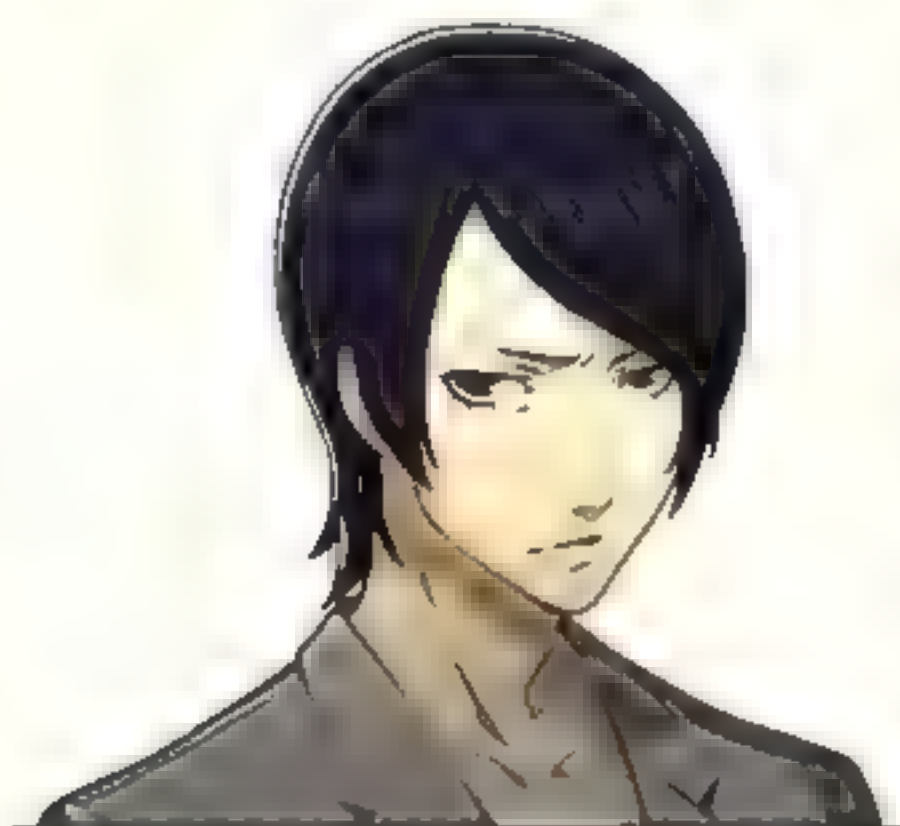
制服／冬



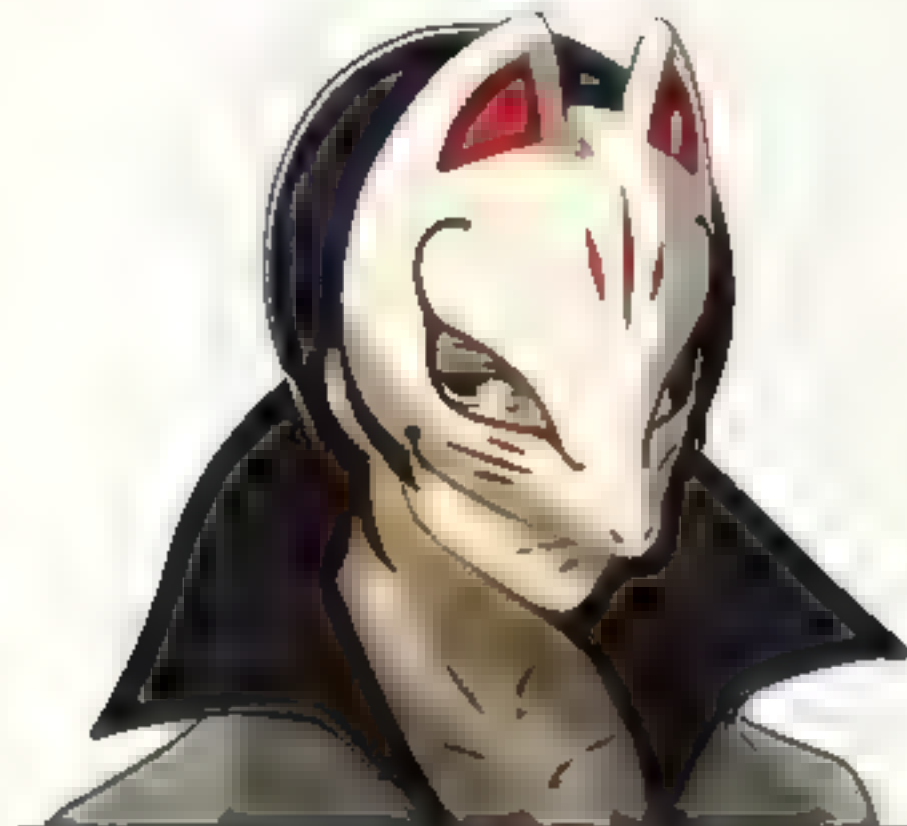
水着



私服／夏



私服／冬

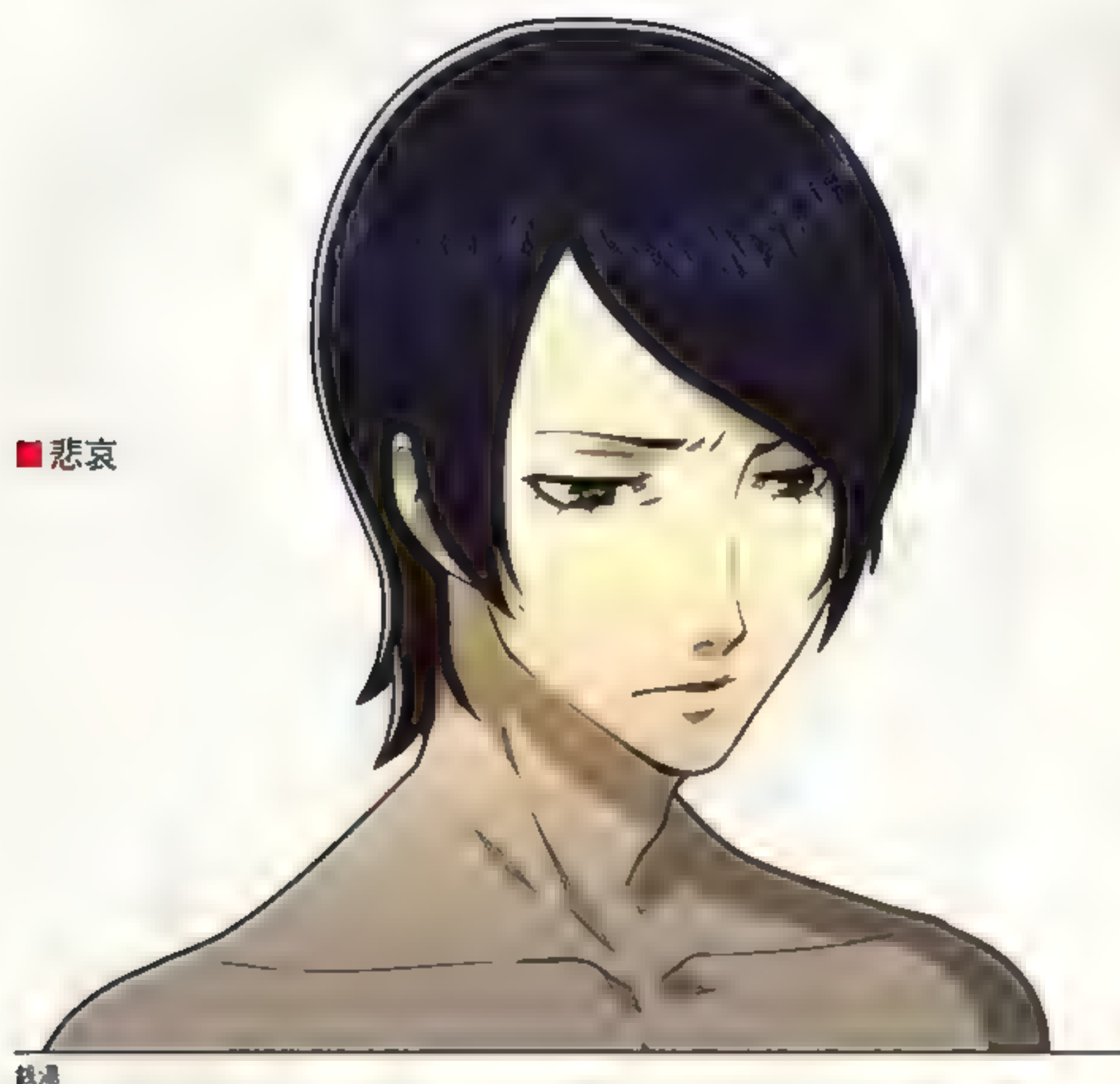


怪盗服



浴衣

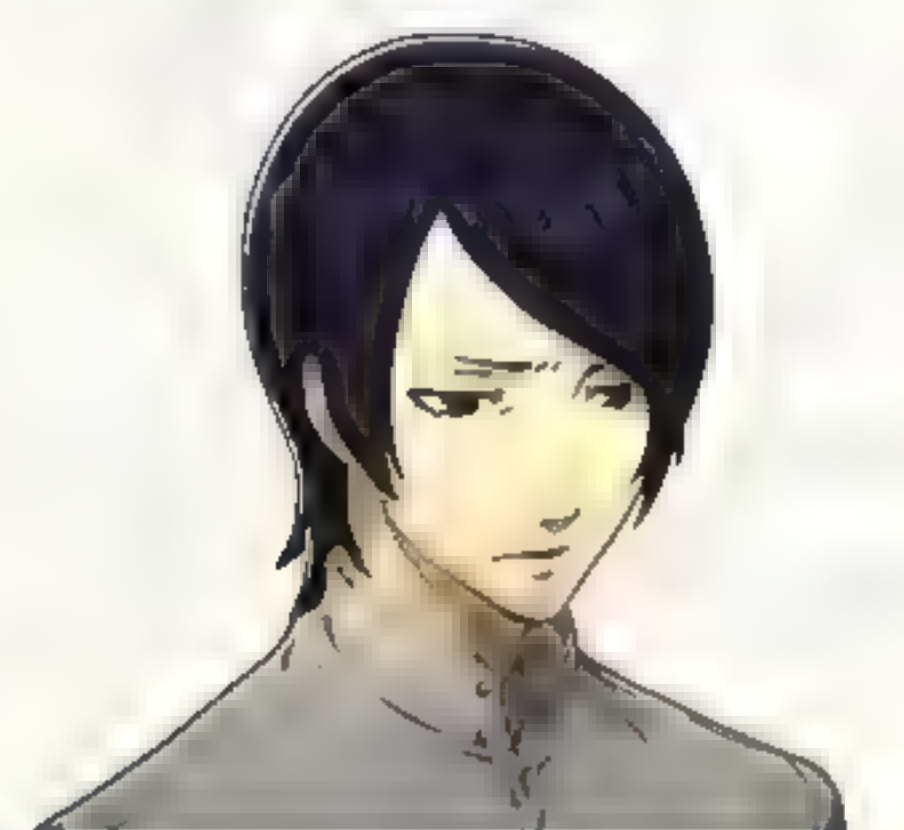
■ 悲哀



鉄湯



制服／夏



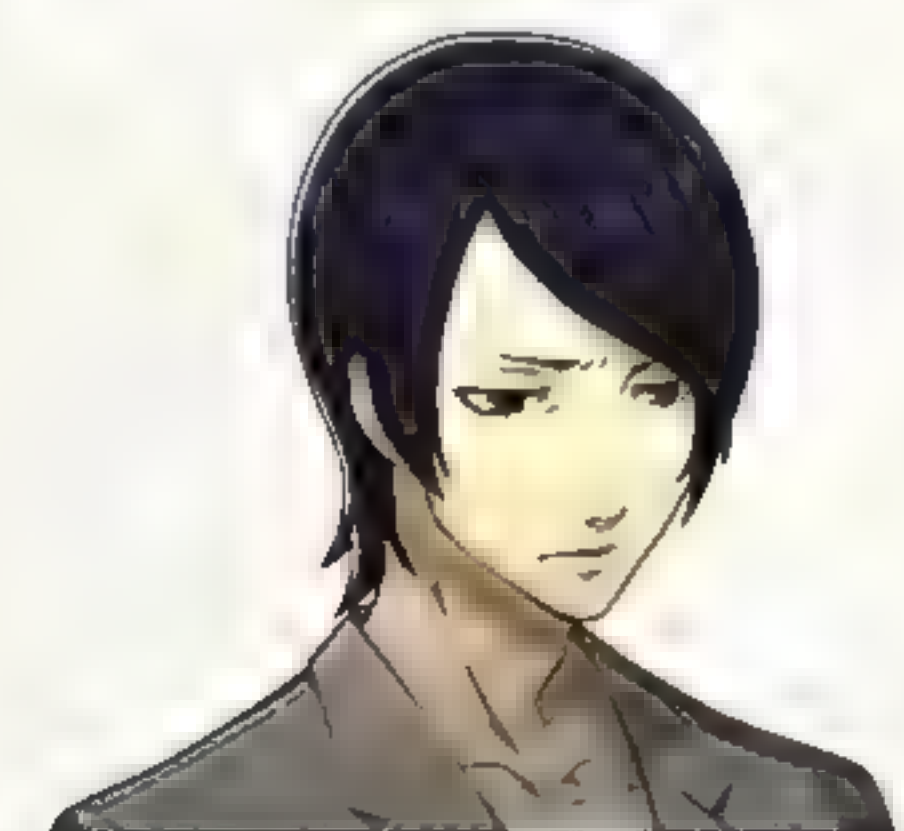
制服／冬



水着



私服／夏



私服／冬



怪盗服

■ 鹿島



制服／夏



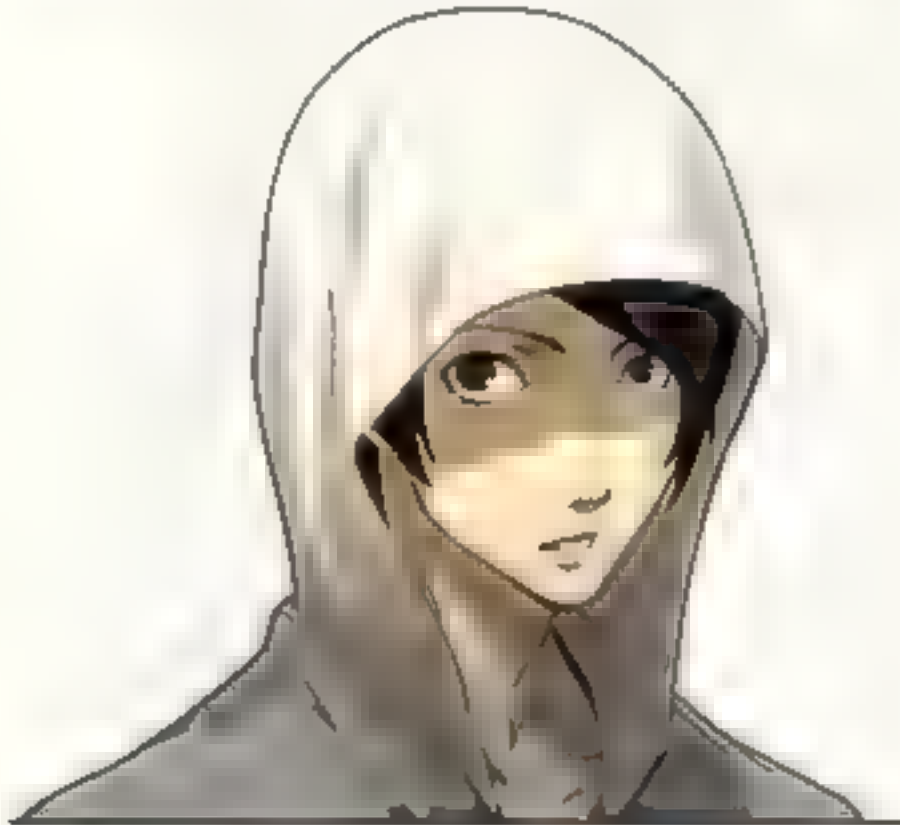
私服／夏



私服／冬



制服／冬



水着

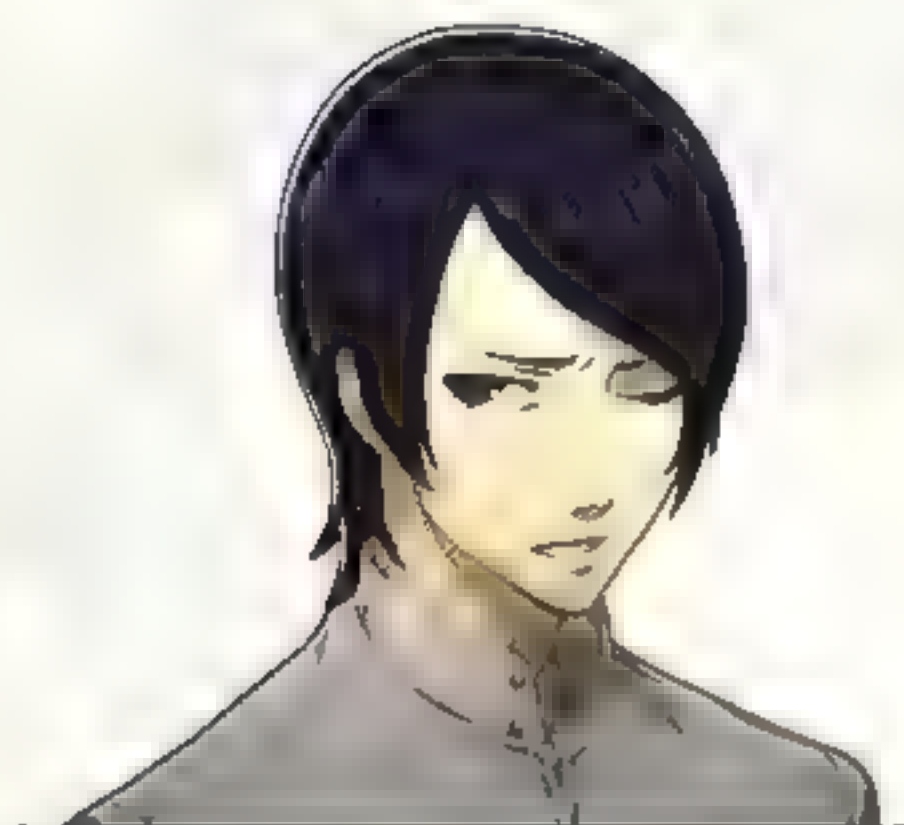


怪盗服

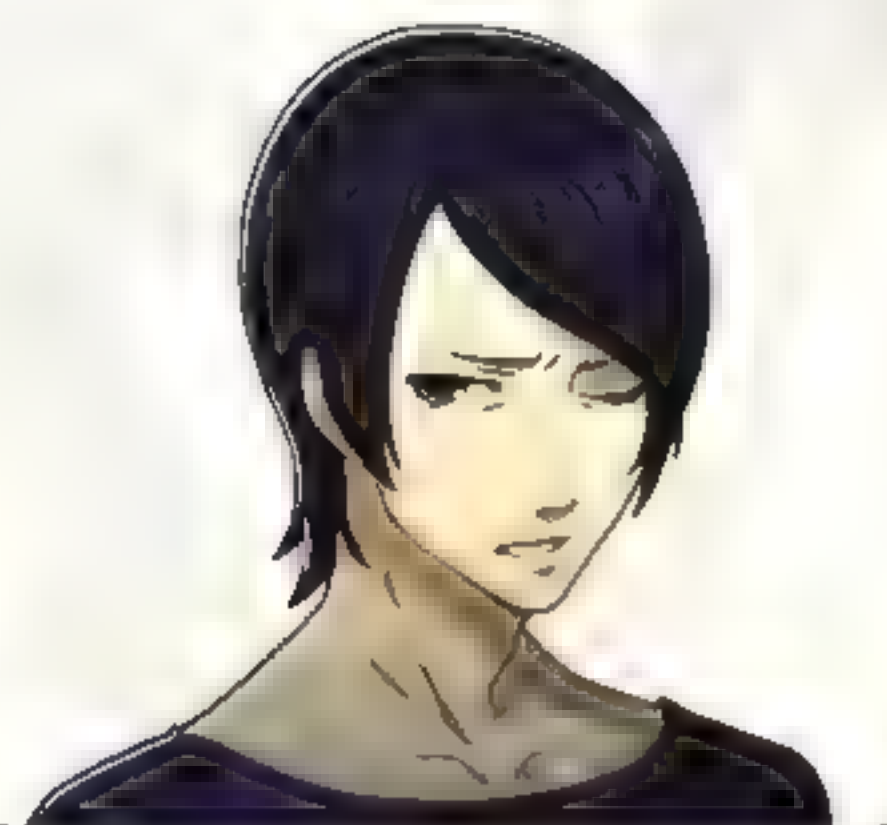
■ 苦痛



制服／夏



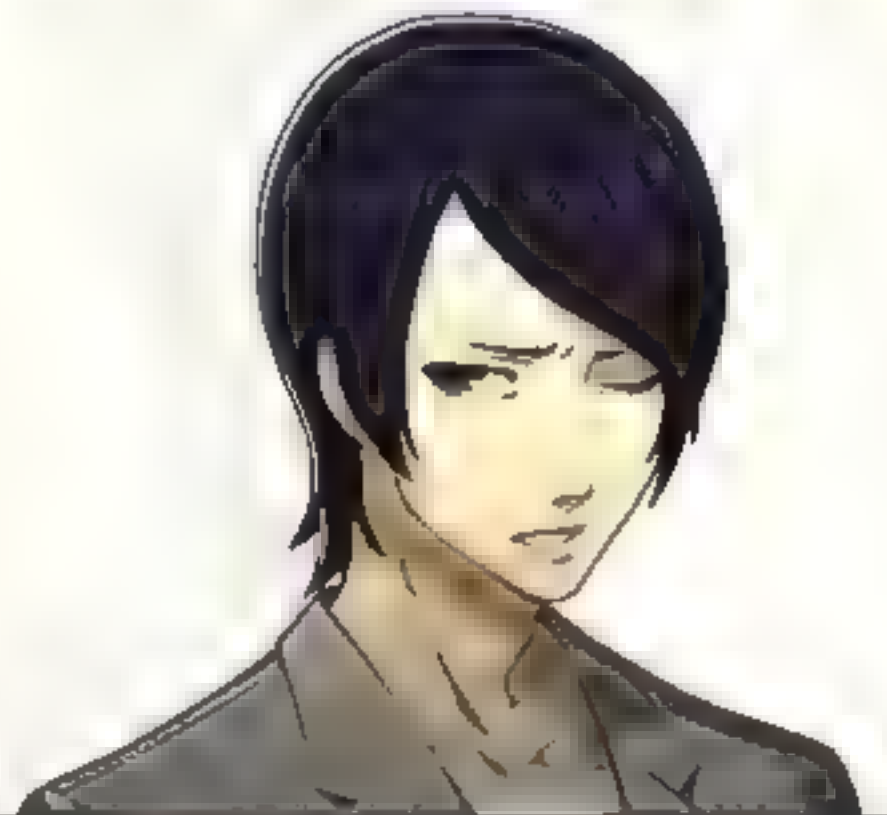
制服／冬



私服／夏



怪盗服



私服／冬

イベントカットイン

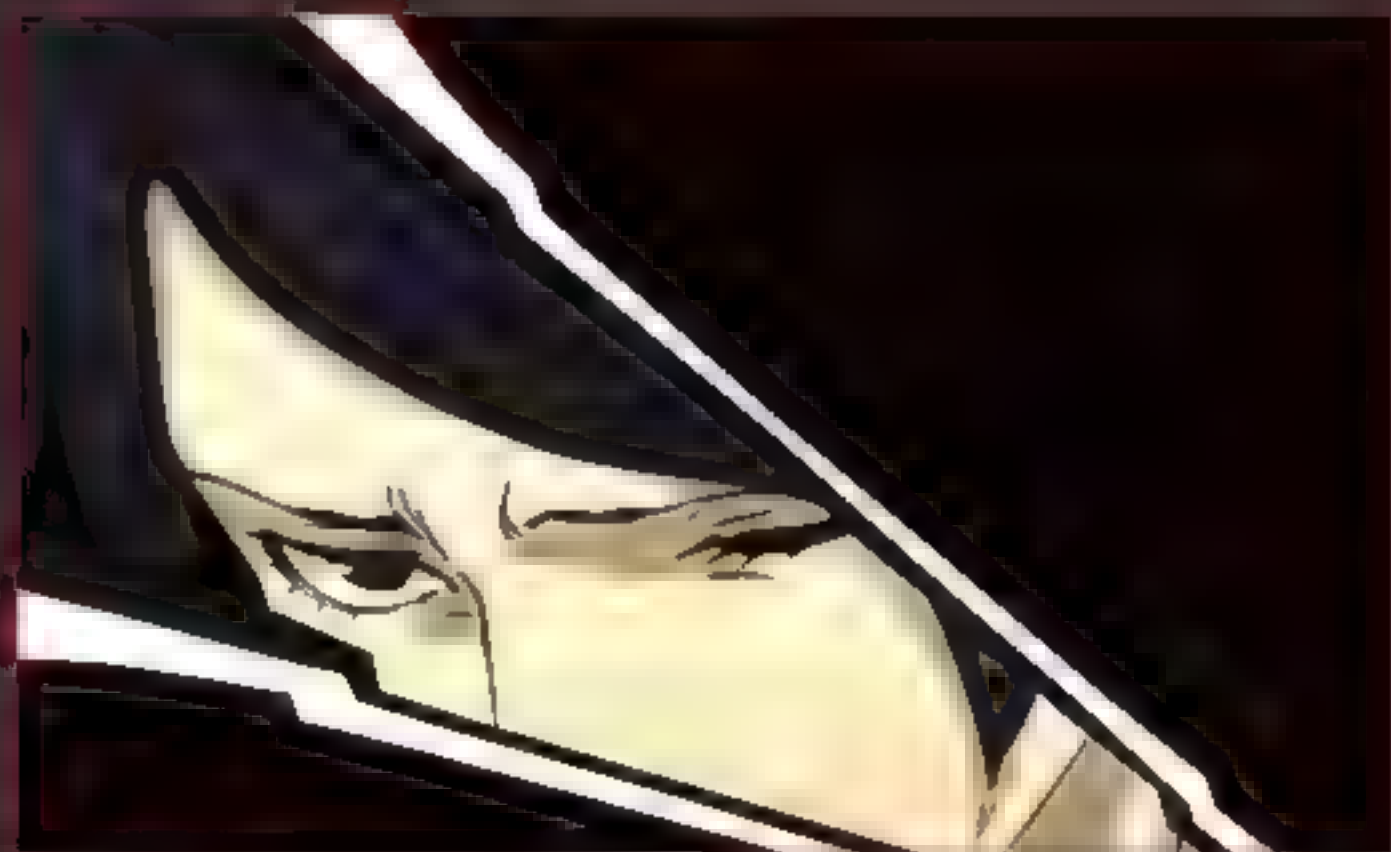
Event Cut-in : Yusuke Kitagawa



悔しい・真剣



企み・不敵・ひらめき



苦痛



喜び



悲痛・微笑・空腹・疲労・呆れ



驚き・困惑



狂気・暴走



怒り・決意・覚悟

設定原画

Initial Image・Yusuke Kitagawa

■ 学生服







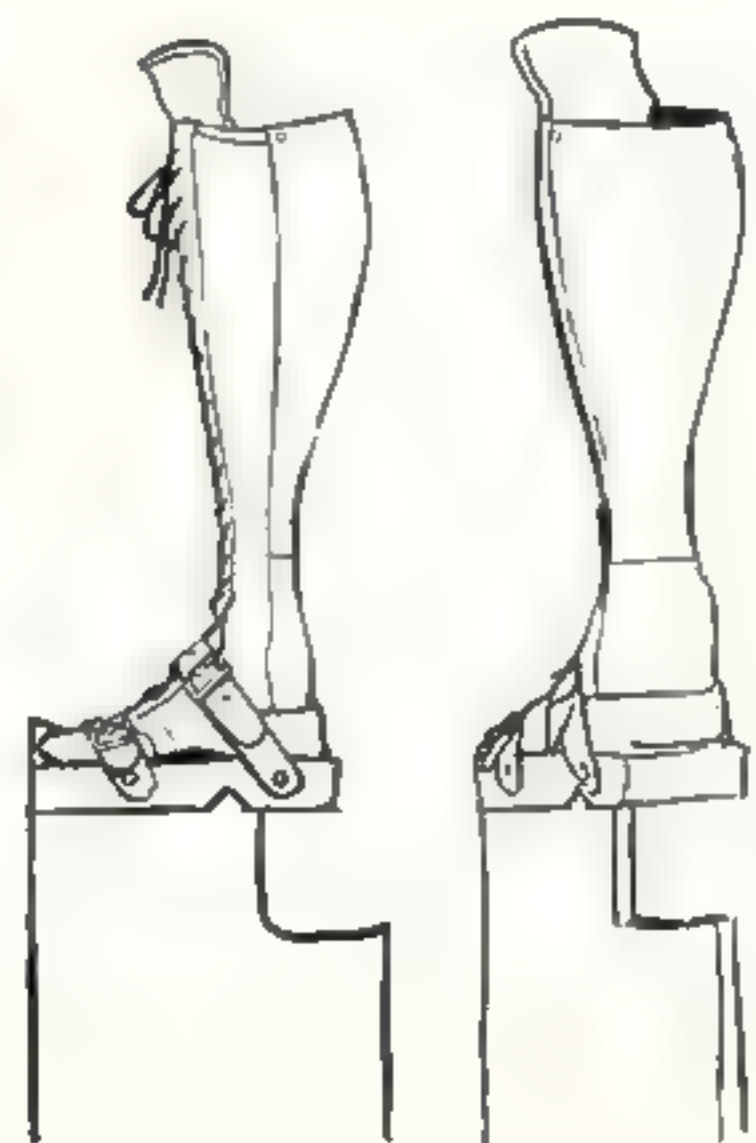
■ゴエモン

GOEMON



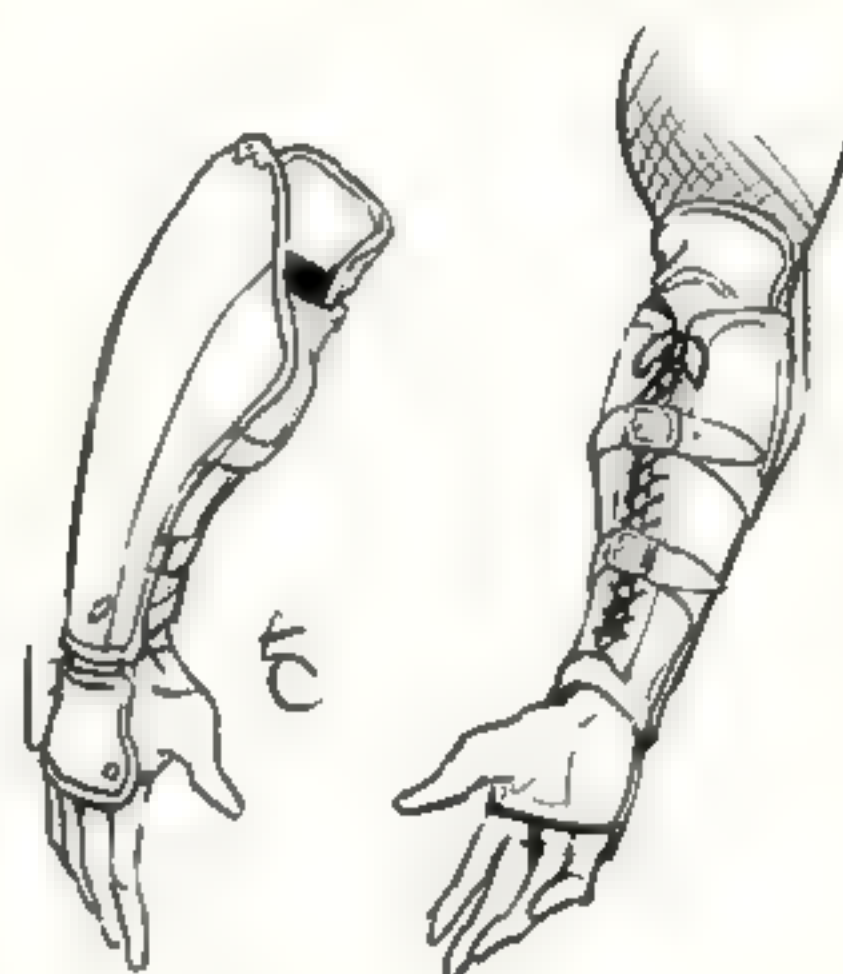
5
IXICAVA

↑ スキマ無く変わっていき。





○柄は雲と龍でも。
その上に桜の花びら。
口ゴサ入りです。
○ど25の中は
ヒョウ柄
です。



背面

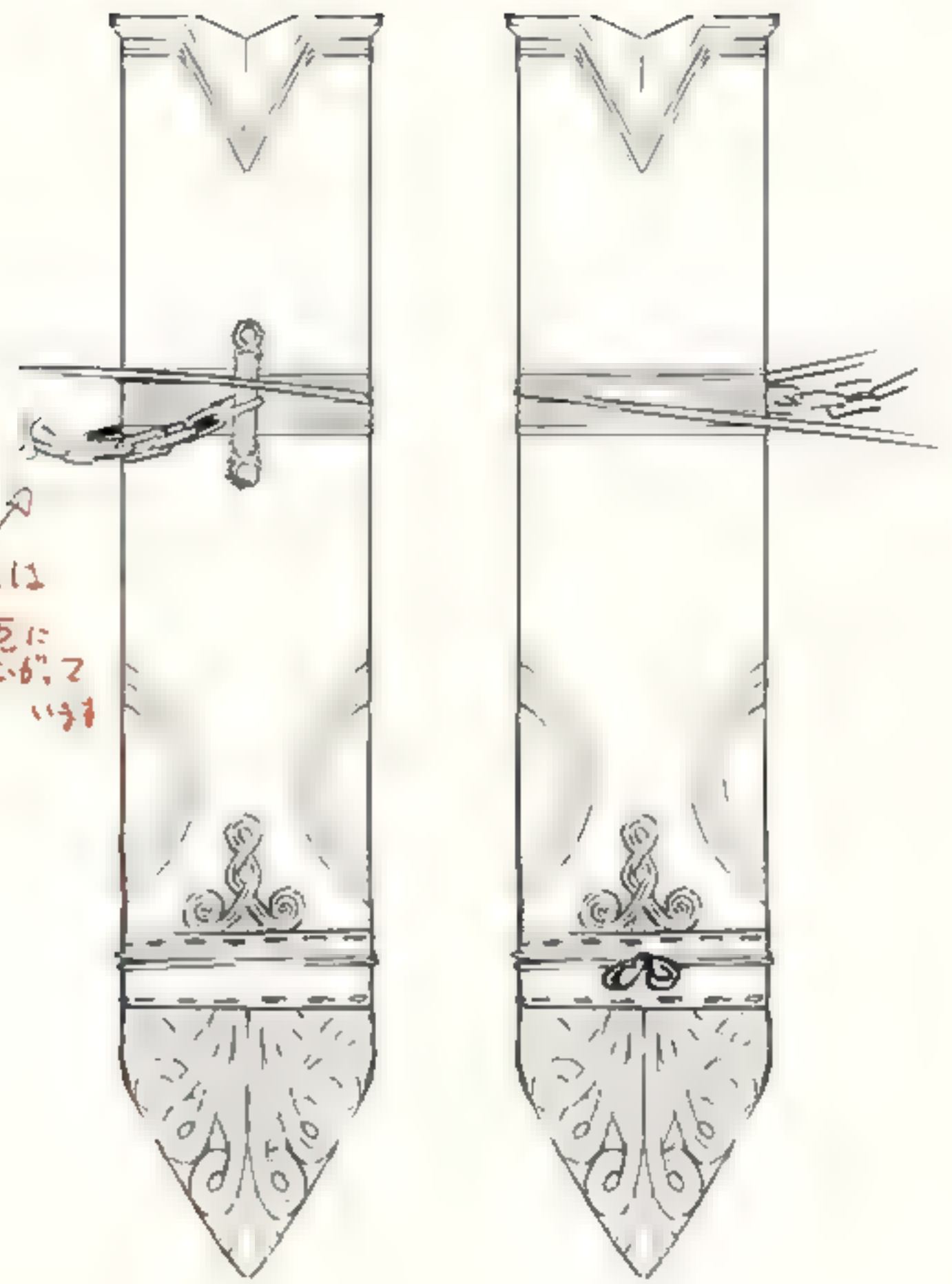


■ カムスサノオ





鈴.ヒモは
腰背面の三点に
つながって
います



足元の
デザイン
合わせ
少し
変えています。

ロウマキズ



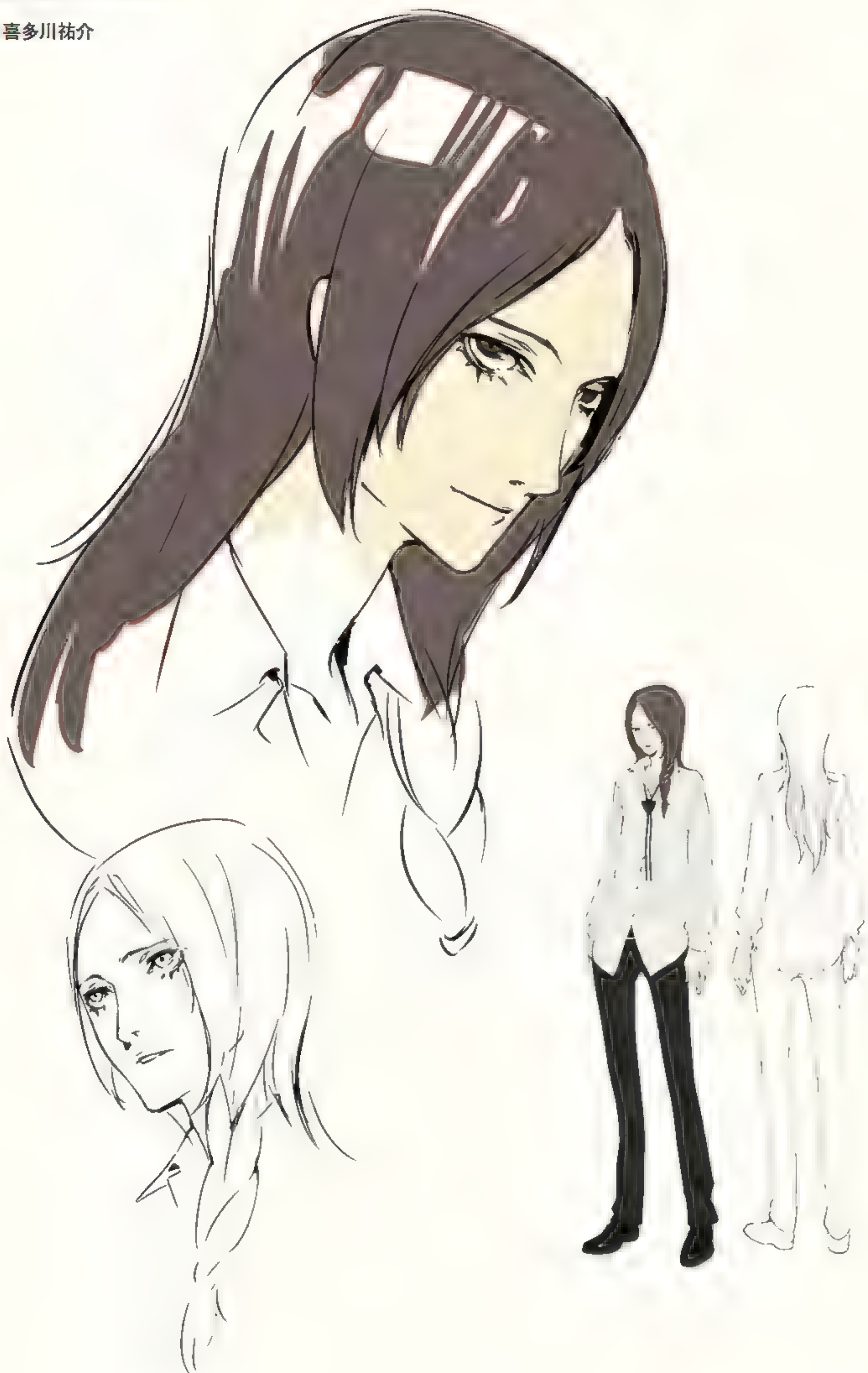
少し後ろに
しています。



初期イメージ

Rough Design : Yusuke Kitagawa

■ 喜多川祐介



MAKOTO CHAIN

おなじキャラクター
新島真

MAKOTO NIJIMA

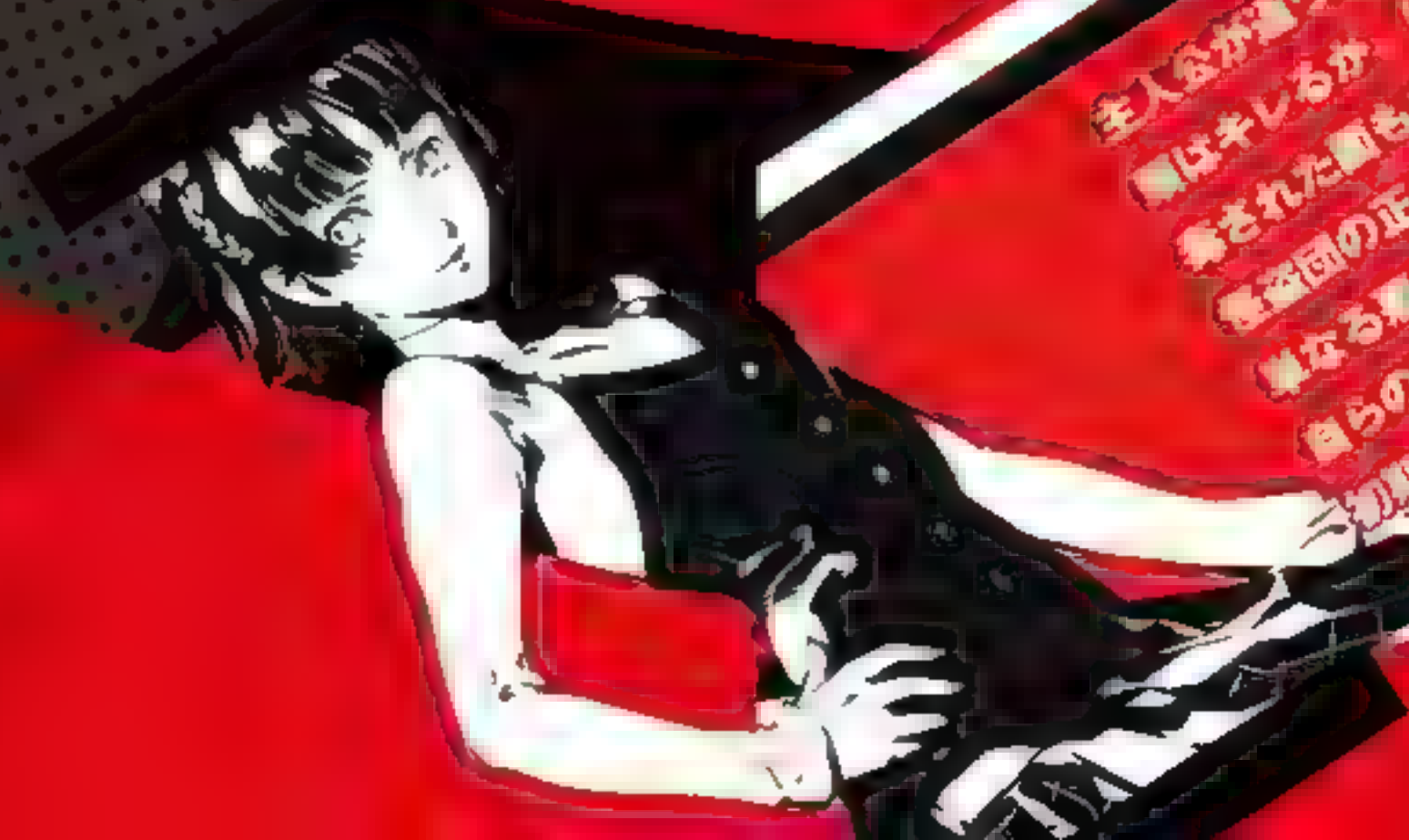


ヨハナ
JOHANNA

ヘルソナ

新島真 CV:佐藤利幸

主人公が通う高校の生徒会長で、1年先輩。
最初はキレるが、はじめは上流の大人の価値観に
染められた面もあった。
悪徳団の正体を自力で突き止めるも、
単なる悪徳だとは誤解できず、真実を知るために
自らの意思でレールを替えることを選ぶ。
自らのヘルソナは、ヨハナ。



メインイラスト

Main Illustration Makoto Nijima



Character Designer

真の“制服姿”ですが……制服なのはスカートだけで、上着はベストですし、タートルネックも校章が入っていないので制服ではありません。

真のポジションのキャラクターはなかなか決まらず、ああでもないこうでもないといろいろなパターンのキャラクターをたくさん描きました。しかし方向性が決まってきたら、ぶれることなくすんなりデザインが進み、そういう理由から、“新島真”の設定画はほぼ現在の真が描かれていて、枚数も少ないですね。

真は登場時に主人公たちと敵対する生徒会長という立ち位置であることもあって、きつい性格で神経質、真面目、堅いといったイメージでデザインしています。彼女らの性格は真本来のものではなく、危うき状況、周囲の少人数の真



Profile	
性別	女
身長	164cm
体重	……答える必要が？
学年	高校3年
星座	おうし座
血液型	A型
コードネーム	クイーン / QUEEN
アルカナ	女教皇
初期ペルソナ	ヨハンナ
得意科目	数学と多分理科
特技	家事全般、合気道
クセ	アゴに手をあてて考え込む
趣味	読書(ジャンル問わず、SFやマンガも含む) ツーリング(受験終了後)
食の好み	魚料理、あっさりした料理。健康オタク気味で、栄養価やバランスにこだわる。一日に30品目、塩分は一日5g以下。青魚にはDHAが多く含まれているから……などを気にかけている

返しという認識です。たとえば「ペルソナ3」の生徒会長である美鶴も真面目で堅いのですが、彼女には余裕があります。これに対して真はつねに気を張っていて、壊れたらどうなるかわからないような余裕がない感じです。真は本来は優しい性格なのに、大人から期待される役割に甘んじて、厳しく振る舞おうとして虚勢を張っているんですね。自由人でありたいけれど、抑圧されている状態です。自由になろうと、ああいったトケトケになってしまうわけですけど(笑)。

真のデザインのポイントは目です。自分はあまり黒目を下睨に重ねて描きませんが、真の黒目は下まぶたにしっかりつけて描いています。これは真の余裕のなさやちょっと顔が引きつっているようなイメージを出したかったからです。いつも表情が険しくて、ヒクヒクしている感じですね。この立ち絵の真の顔が引きつっているというわけではなく、あくまでも描くうえでのイメージとしてのお話ですが、もう一点ポイントを挙げるとすれば、やはりカチューシャですね。カチューシャに関してはインタビューページでも触れていますので、そちらをご覧ください(笑)。



怪盗服

Phantom Thief Makoto Nijima



Create's Dominant

真の鬱憤が怒りに転嫁した姿です。本意ではないながらもまとっていた「トゲトゲしたイメージが形になったものでもあります。マスクは鉄仮面をイメージしていて、これは本当の自分を鉄壁のガードで外から見せず隠すためのものです。また、素手で戦うこともあり、シルエットがややすっきりしすぎているので、マフラーをつけて広がりを出しています。真はバトル時のモーションが、やけに格闘技に精通した「手練れ」なんですよ。八極拳的な動きが得意ですし、三介の高校生とは思えないような、素人です。実際に、初期の真には、文武両道を体で覚えていたイメージがありました。肉体的に凄腕なキャラクター



ということで、自分が真を描く際には、若干ですがほかのキャラクターよりも引き締まった体型になるよう心がけています。

鉄壁人間的な部分を組み合わせた最終デザインが、こちらの世紀末覇者先登になります(笑)。



ヨハンナ

Persona : Johanna

03

Character's Comment

ヨハンナのデザインは橋野との会話中にでた、バイクの話題が元になっています。自分たちがバイクに持っている「スピード感や疾走感、若者、自由人といったイメージが、今作のテーマと合致しているのではないか」といった内容だったのですが、橋野から「だったらヨハンナをバイクにしてみてもどうか？」という提案もあって、現在のデザインになりました。ヨハンナが変形してアナトになるのは、ズリズリでデザインしました。

女教皇ヨハンナにまつわるすこし下世話なエピソードに、性別をチェックするための穴が開いた椅子、というものがあるのですが、ペルソナ「ヨハンナ」のシートの後ろにある鍵穴は、このエピソードを元にしています。

ここまでバイク的だと、顔がついている必要性があるのかと疑問を抱かれるかもしれませんが、しかし、ペルソナには必ず面をつけるというの、ひとつのルールなんです。やはり顔がないと、なにがなんだかわからなくなってしまうので。





ブチッ

Buchiji : Makoto Nijima



総攻撃

All-out Attack Makoto Nijima



総攻撃トドメ

Cruncher Makoto Nijima

コープ画面

Cooperation Makoto Nijima



バストアップ

Face Pattern : Makoto Nijima

■ 通常



制服／夏



制服／冬



水着



私服／夏



私服／冬



浴衣



怪盗服

■ 笑い



制服／夏



私服／夏



制服／冬



私服／冬



水着



怪盗服

■ 怒り



制服／夏



制服／冬



私服／夏



水着



浴衣



私服／冬



怪盗服



■ 盗服／■ 顔

■ 悲哀



制服／夏



制服／冬



私服／冬



私服／夏



水着



怪盗服

■ 魔吉



制服／夏



制服／冬



水着



私服／夏



私服／冬



浴衣



怪盗服

■ 苦痛



制服／夏



制服／冬



私服／夏



私服／冬



怪盗服

■ 照れ



制服／夏



制服／冬



私服／夏



私服／冬

■ 照れ2



制服／夏



水着



制服／冬



私服／夏



私服／冬

イベントカットイン

Event Cut-in Makoto Nijima



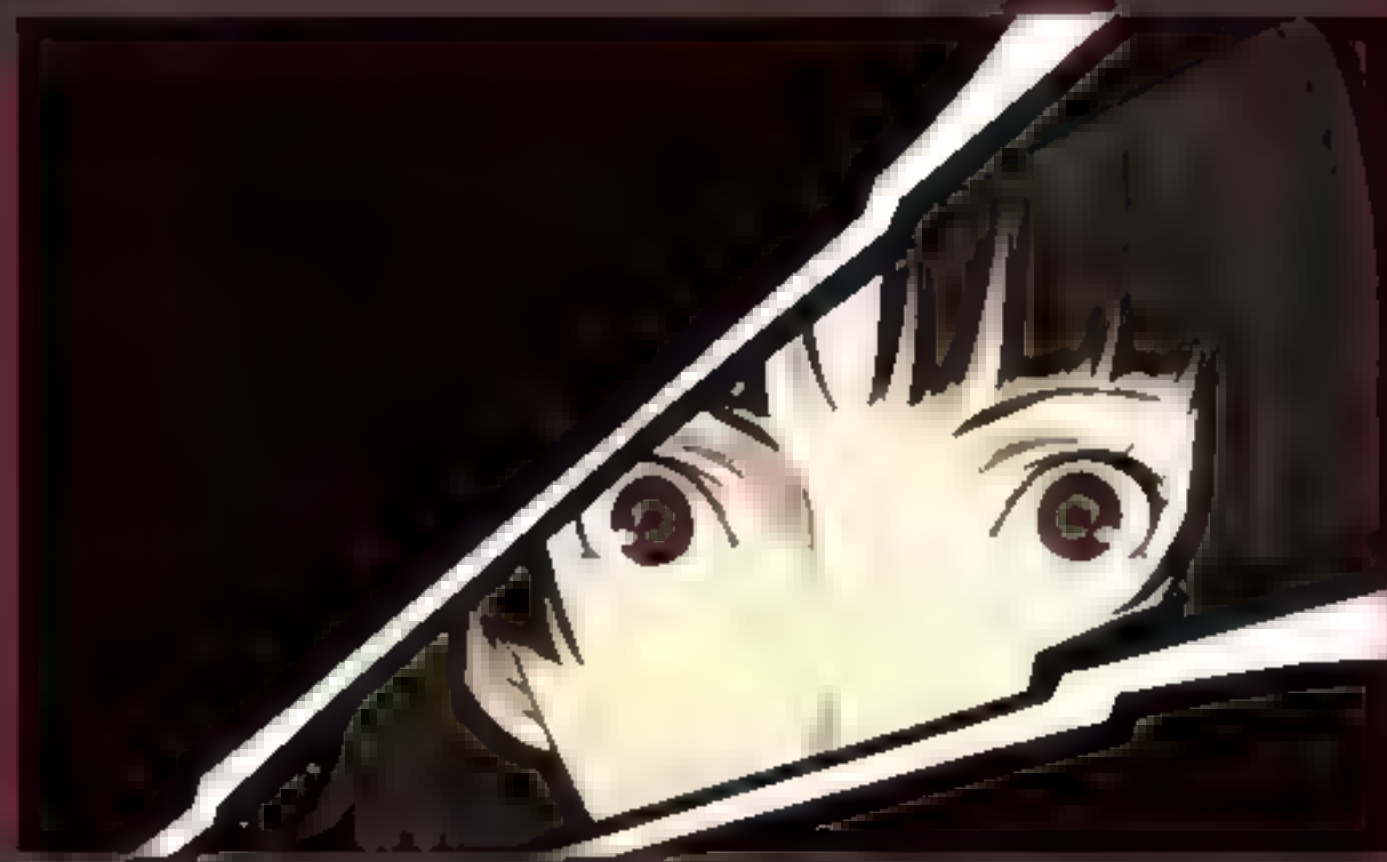
悔しい・真剣



喜び



金み・不敵・ひらめき



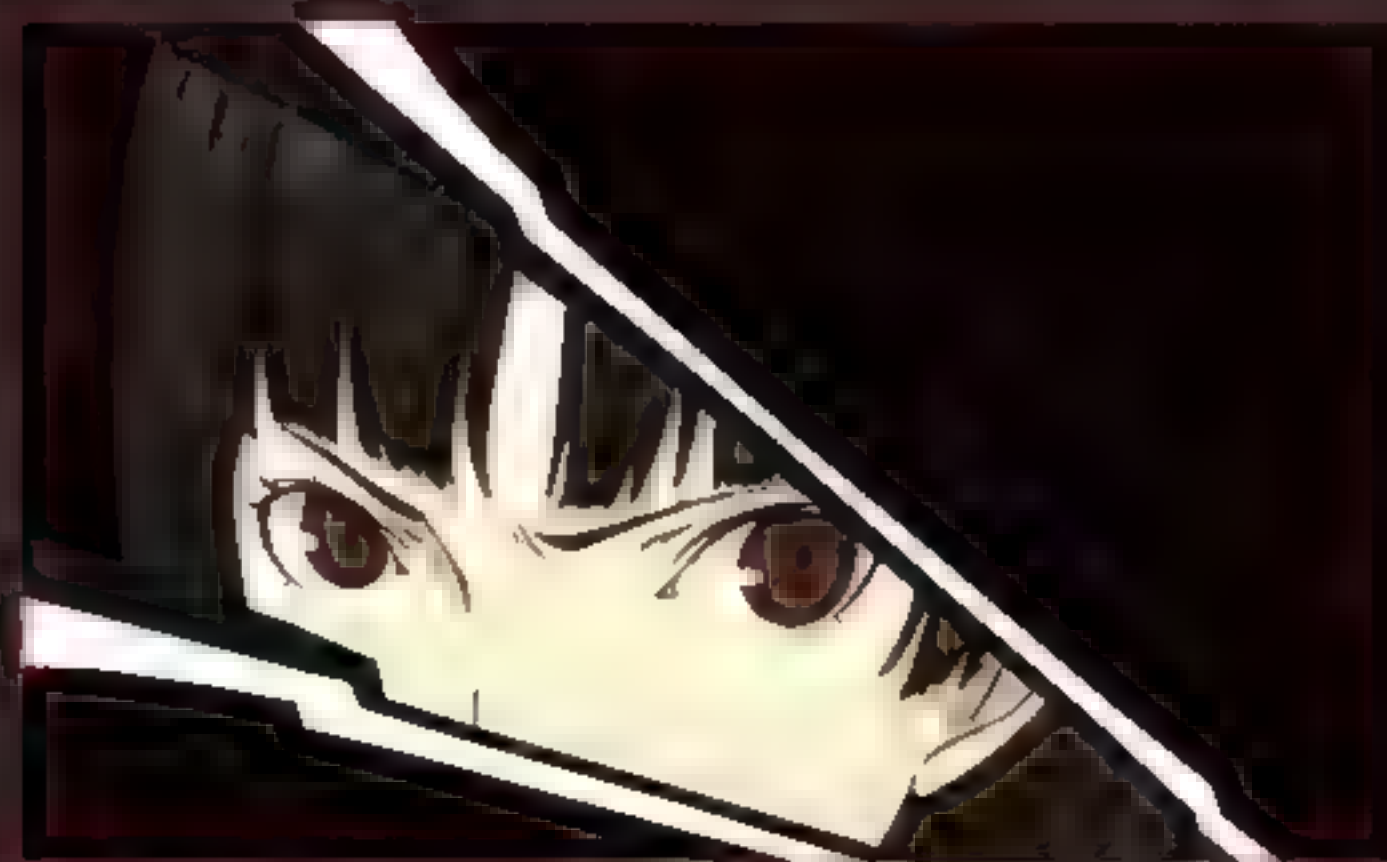
驚き・困惑



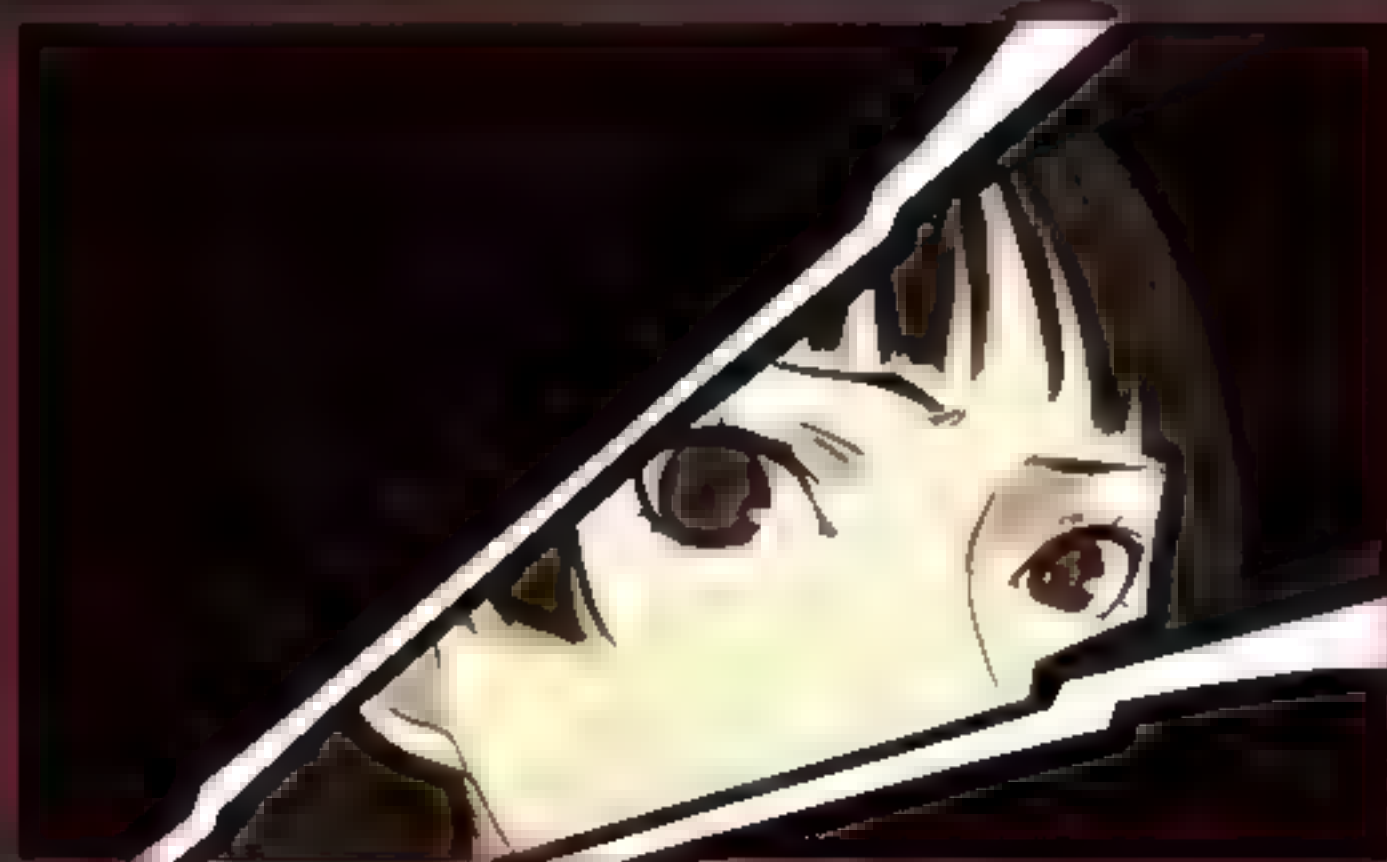
苦痛



悲痛・微笑・空想・疲労・呆れ



怒り・決意・覚悟



怪訝・残念

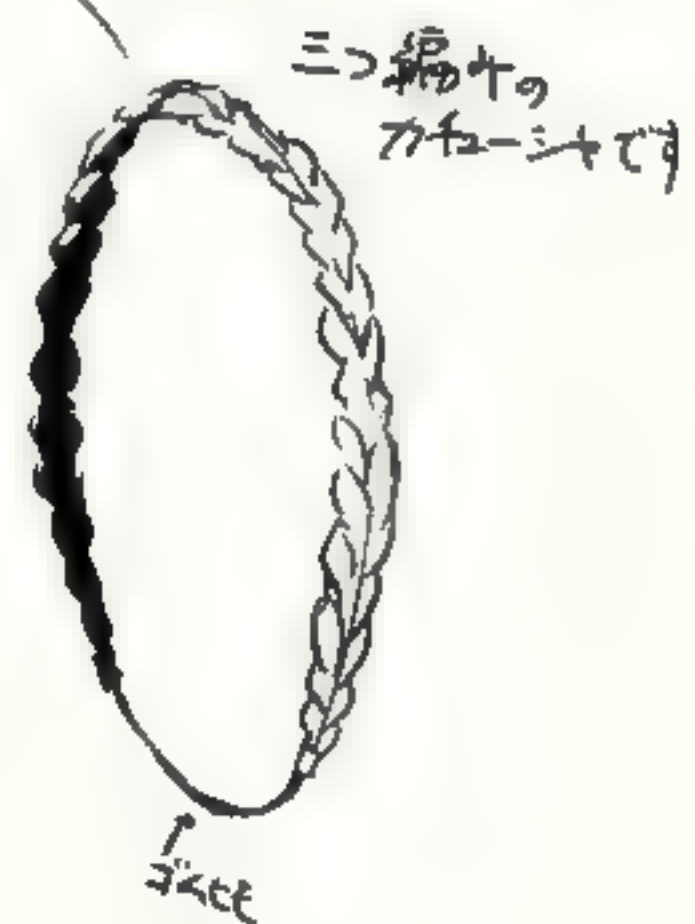
設定原画

Initial Image : Makoto Nijima

■ 学生服



マコト
設定①



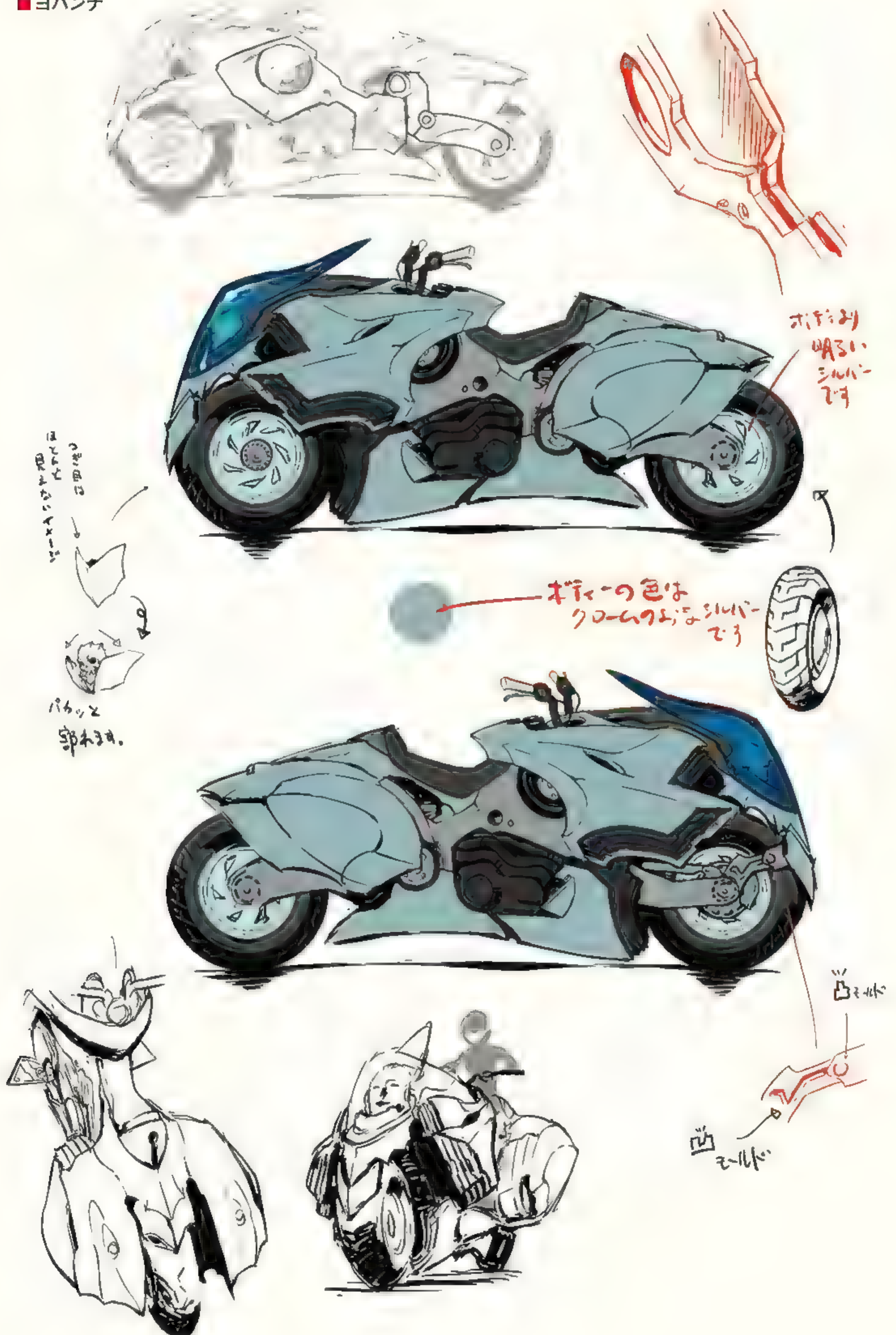




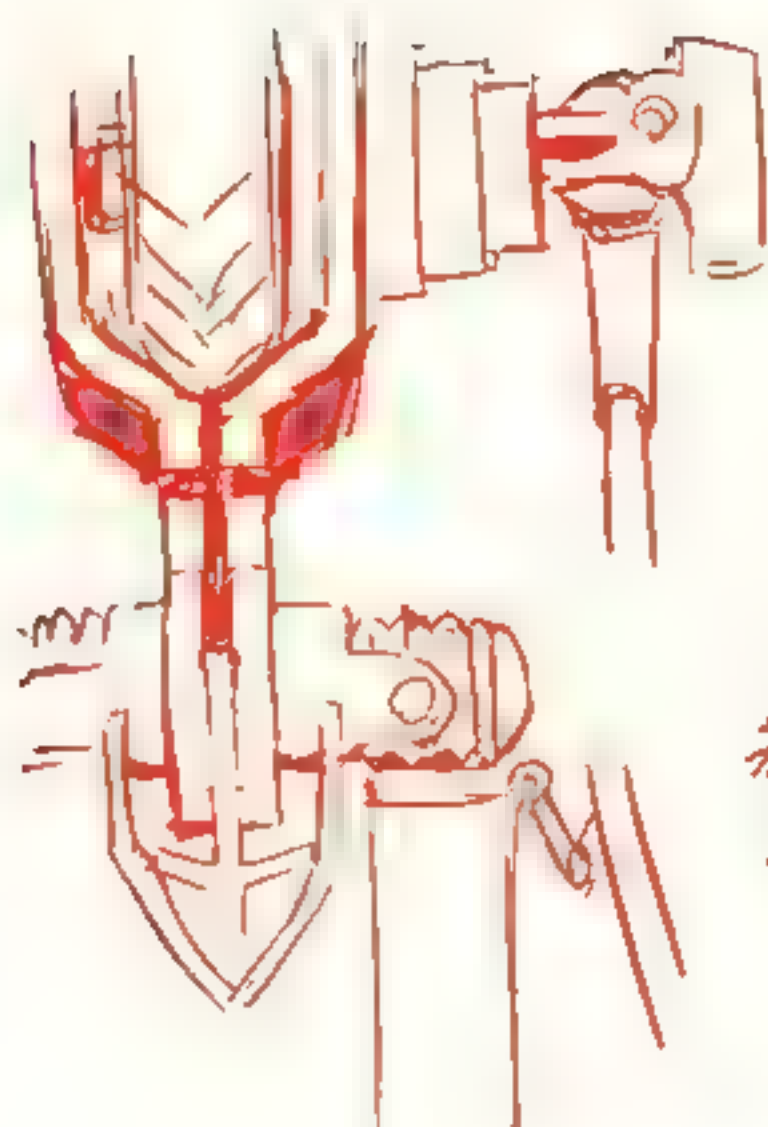
2 外怪盗服



■ヨハンナ



○胴体
つら-ム



若干.形状 5から7
背面は参考程度で
留めて下さい



コーンで



口太もも
様の14

○脚

○フルム
前から



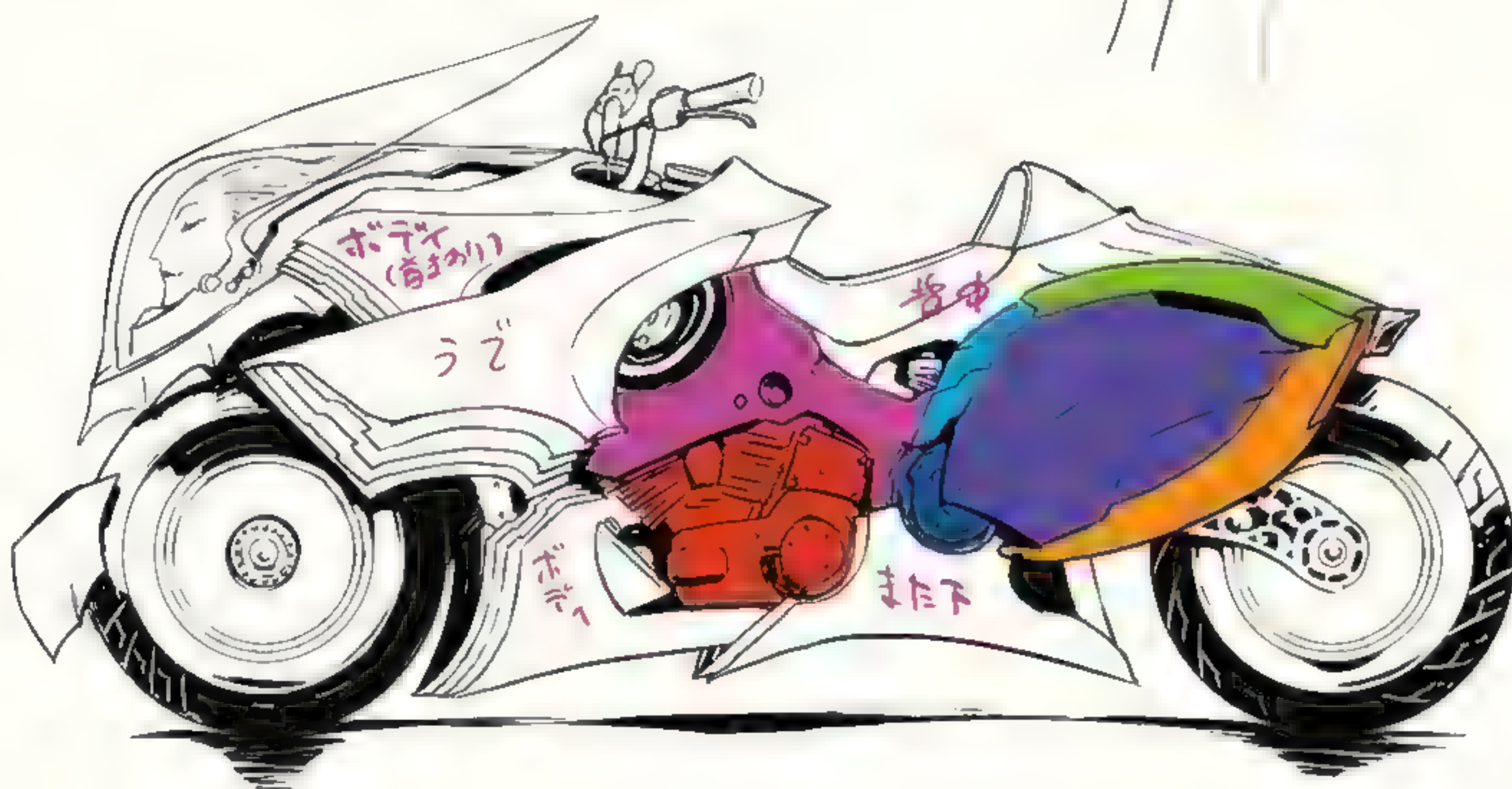
ツマ先
省略してまが
右側に合わせて
下さい

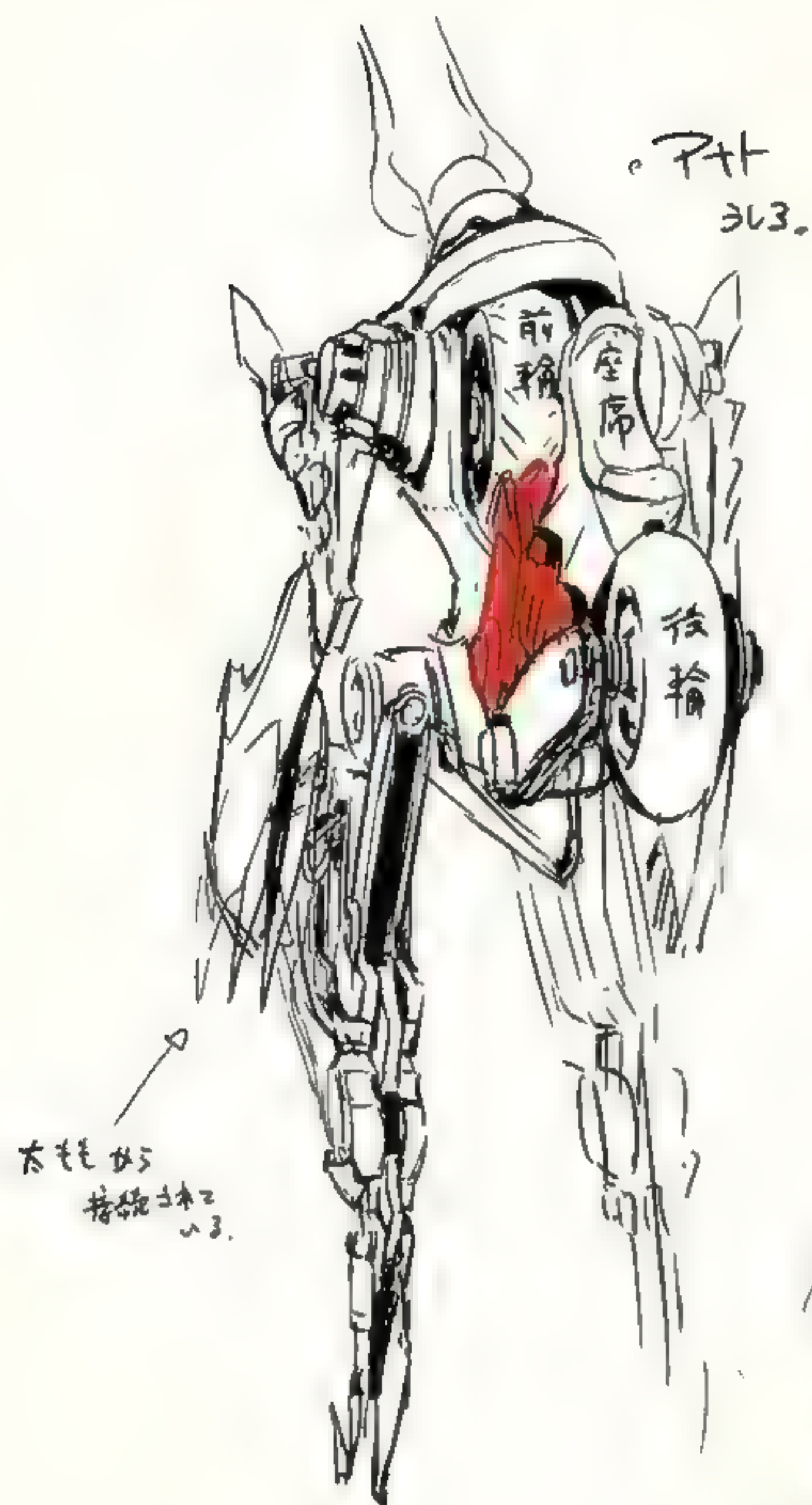
461 133.



■ ヨハン&アナト

◎図解。





初期イメージ

Rough Design : Makoto Nijima

■ 新島真







MAINKA 改変丸

まふんキヤラクター
佐倉双葉
FUTABA SAKURA



ネクロノミコン
NECRONOMICON

佐倉双葉 CV: 悠木碧

主人公が属するルナランの近くにある
店主宅に住む少女。天才ハッカーだが引きこもり。
亡き母の懐み富の幻滅に悩まされていたが、
ルナランを興味本位で盗聴していたせい、
主人公が他者の心を支える力を持つと知り、
一大決心の末に助けを求めてくる。
初期ペルソナは、ネクロノミコン

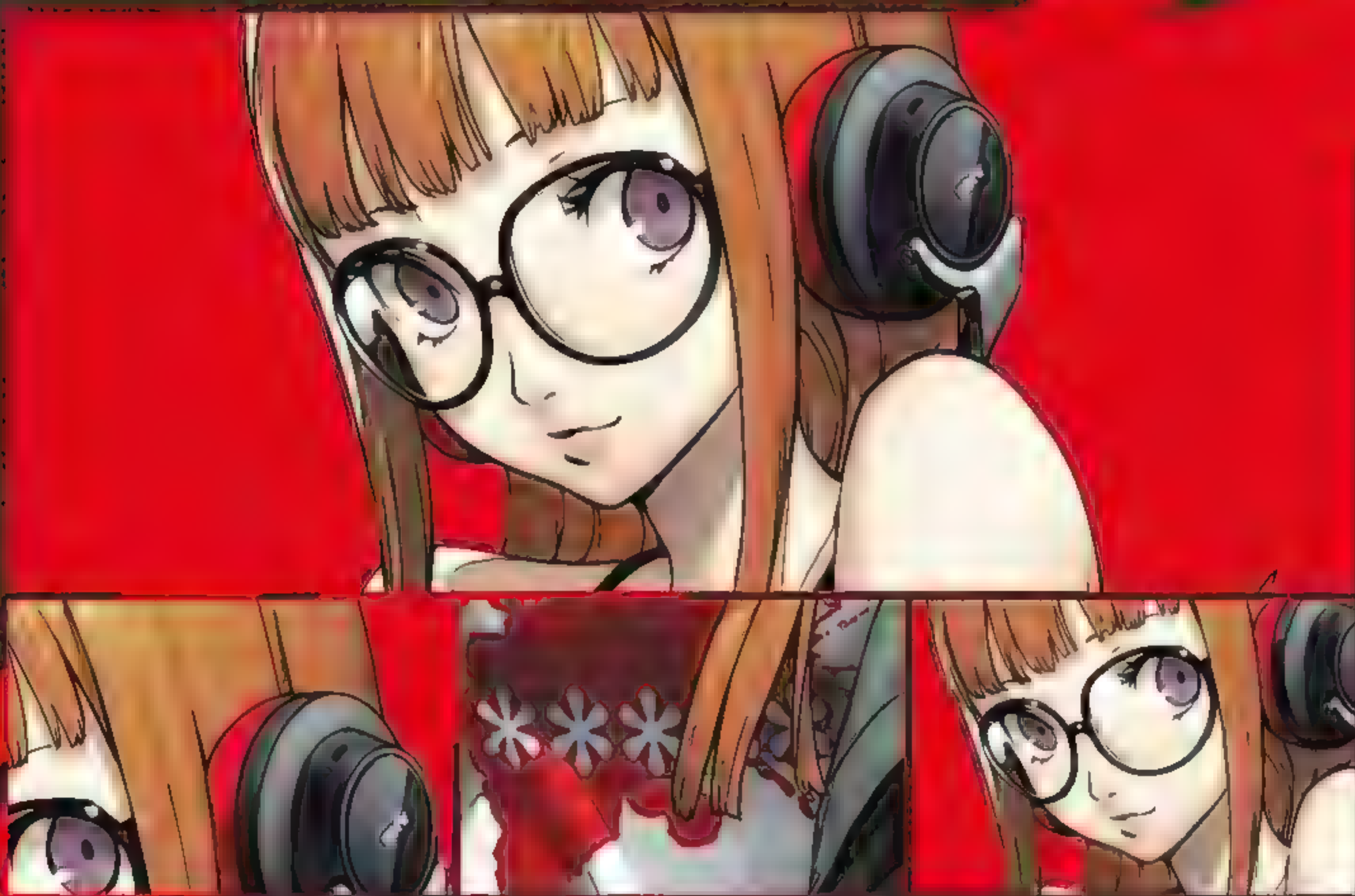


メインイラスト

Main Illustration: Futaba Sakura

Creator's Comment

双葉は当初、引きこもりということで黒髪だったのですが、自分がオレンジ色にしたいと提案して、色を変更しました。双葉が髪を染めているのは、誰かに見せたいがためのファッションではなく、たとえば耳や鼻などにたくさんのピアスをつけているようなマニアックさというか、性癖にも近いものだと考えています。双葉が染めたいから染めているという、自発的な考えを持っていてはしかったわけです。これは杏のタイツと同じ発想ですね。あと、黒髪だと情性で引きこもっていたり、何かに追いやられて引きこもっているように見えてしまい、ネガティブな印象を持たれてしまうかも、というのも髪をオレンジにした理由のひとつです。周囲からしたら「やりたかったから」という不可解な理由で突然髪を染めてしまう、そういった不器用な個性の出し方をする一方で、その不



Profile	
性別	女
身長	147cm(本人は「150cm希望!」と言い張っている)
体重	ヒント→0kg <X<1000kg
学年	年齢は高1だが高校には通っていない
星座	うお座
血液型	A8型(Rh-)
コードネーム	ナビ/NAVI
アルカチ	歌者
初期ペルソナ	ネクロノミコン
所持機体	佐倉惣治郎(機体)
特技	プログラミング、ハッキング、ゲーム
クセ	どこでもすぐしゃがむ、ネット用語を口に出す
趣味	ネットサーフィン、ゲーム、アニメ観賞
食の好み	カレー、カップ焼きそば、お菓子。本当は手料理が好きなのだが、多忙な母への配慮から、家事に負担のかからないインスタント食品で満足するフリをしていた。ただ、「とあるカップ焼きそばだけは認める」らしい

器用さが周囲から浮いてしまう要因でもある、そんなキャラクターにしたかったんです。

眼鏡は初期から考えていた要素でした。これは、いつもモニターを見ていて目が悪そうなのと、他人から見られないように少しでも顔を隠したいという気持ちの表れです。

双葉がヘッドホンをしているのは、パソコンオタク的なギーク感を出したかったからです。パソコンや各種機材のほうがギーク感を出すには適しているのですが、これらはバストアップのイラストや、双葉の外出時のイラストには盛り込めません。なので、ヘッドホンと眼鏡でギーク感を演出することにしました。今回、双葉のヘッドホンは、自分が大好きな音響機器メーカーのAKGさんとコラボさせていただくことができたので、個人的に非常に嬉しく思っています。

ギーク感は双葉の服装にもさりげなく盛り込んでいます。Tシャツの図柄は花柄ではなくアスタリスクで、パスワード入力画面の意匠です。また、ジャケットの背中に描いている「AFK」は、アウェイ・フロム・キーボードの略で、「ちょっと席を外します」の意味で使われる、チャットやネットゲームのスラングです。双葉はこういった洋服を、おそらく全部、ネット通販で手に入れています(笑)。



怪盗服

Phantom Thief Futaba Sakura



Creator's Comment

双葉の怪盗服は最初から、ギークっぽさを考慮して、ハイテクスーツ的なデザインにしようと考えていました。杏の初期イラストに暗視ゴーグルなどのスパイ的なイメージを描いていましたが、双葉のほうが設定的にもデザイン的にも違和感なく、そういった要素を盛り込めると思い、双葉にオールインさせました。また、ハイテクイメージに加えて、SF映画の「トロン」的な、電子世界の人間のようなイメージも盛り込んでいます。

双葉の怪盗服のデザインのポイントは、マスクです。マスクに隠れて目が見えないのは、ペルソナシリーズのナビキャラのイメージを踏襲したからです。これまでのナビと同様に、双葉も自分の目の前を見ているわけではなく、先を進んでいる主人公たちを見えています。マスクは目の部分が大きくてカエルのようなかわいさと、暗視ゴーグルが持つサイバーな雰囲気との両立を目指しました。

腰に巻いているベルトは、ワイヤーで吊される際に、ハーネスをつなぐためのものです。ハイテクスパイ的にどこかへ忍び込むときに、これを使って吊されたりする設定です。でも、そもそも双葉は外に出ませんし、自分からそんな大がかりなアクションをするタイプではないですけどね(笑)。



ネクロノミコン

Persona - Necronomicon





Director's Comment

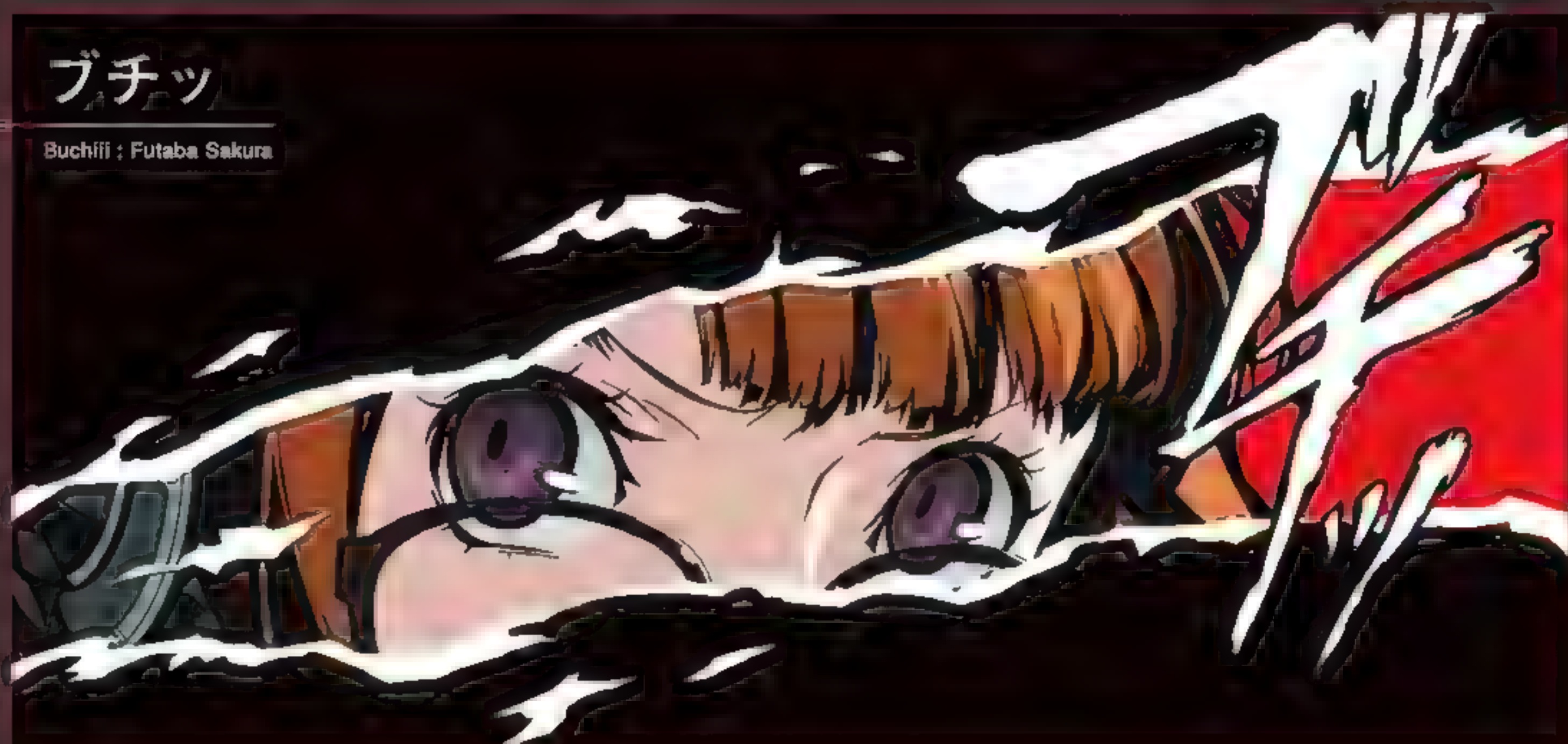
ネクロノミコンはデザインの的にすこしはっちゃけてみました(笑)。とはいえ、双葉のベルソナモチーフをUFOにしたことには意味があります。ネクロノミコンの元は魔道書なのですが、双葉にとっての魔道書は、双葉が真実だと信じていたり、世界を一変させると信じている、アカシックレコードや壮大な陰謀論といったものなんです。双葉はSFが好きで宇宙や電子の世界に真理があると考えているので、ふたつを関連づけて、彼女にとっての魔道書のモチーフをUFOに決めました。また、双葉は「UFOがネバダ州に墜落した」といった話に憧れています。それはつまり中二病で、魔道書やUFOも中二病的ですから、共通項があると考えてのものでもあります。自分が本当に辛い状況にあって、自分はいま世界のつまはじき者になっているけれど、「こんな世界は嘘なんだ、自分は本当の世界を知っているんだ、それを知っている自分は救われるんだ」と信じたい気持ちもまた、中二病的なのではないかと思います。

単にUFOだけだと、さすがに本来の要素が薄くなって「どこがネクロノミコン？」と思われてしまいそうでしたので、ネクロノミコン的なイメージとフェイスをガーゴイルに担ってもらいました。刻まれている紋様は、ハイテクでギーク感のあるものと、ナスカの地上絵やボイジャーのゴールデンレコード、遺伝子配列など、双葉が世界の真実だと考えているものを混在させています。ですが、ちょっとギャグ要素が勝ってしまったかもしれませんね(笑)。

ネクロノミコンは召喚者が内蔵されるタイプのベルソナです。本人がベルソナを喚ぶと悪魔の触手によって操縦席に引きずり込まれて、そのまま上空を飛ぶようなイメージでしょうか。最初はパレスやメメントスで、双葉がいる場所にネクロノミコンを配置する案もあったのですが、試しに置いてみたらあまりにも巨大すぎて部屋いっぱいになってしまい、断念しました。ではネクロノミコンがどこにいるのか。多分主人公たちの上空にいるのでしょうか(笑)。

ブチッ

Buchiii : Futaba Sakura



パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Futaba Sakura



ステータス画面

©2000 Futaba Sakura



コープ画面

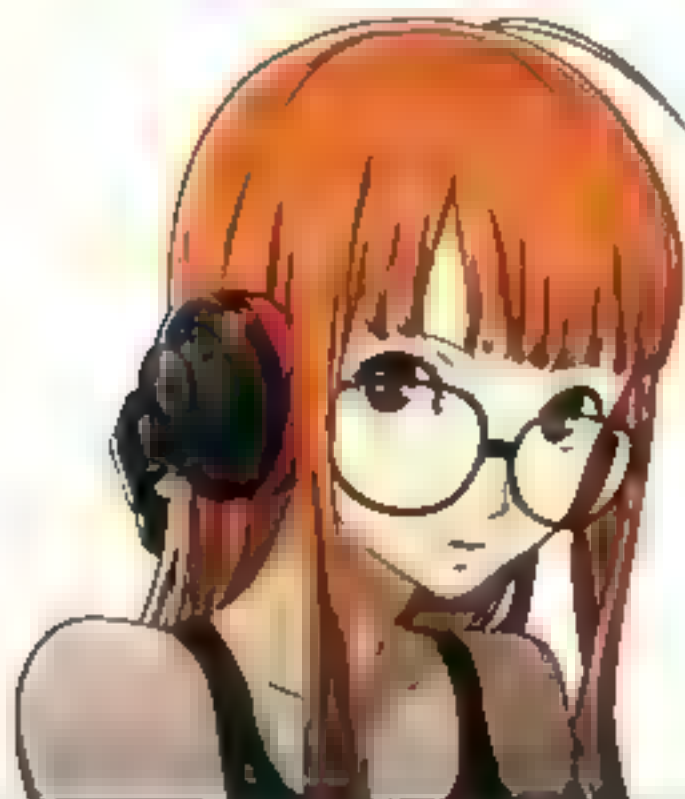
Cooperation Futaba Sakura



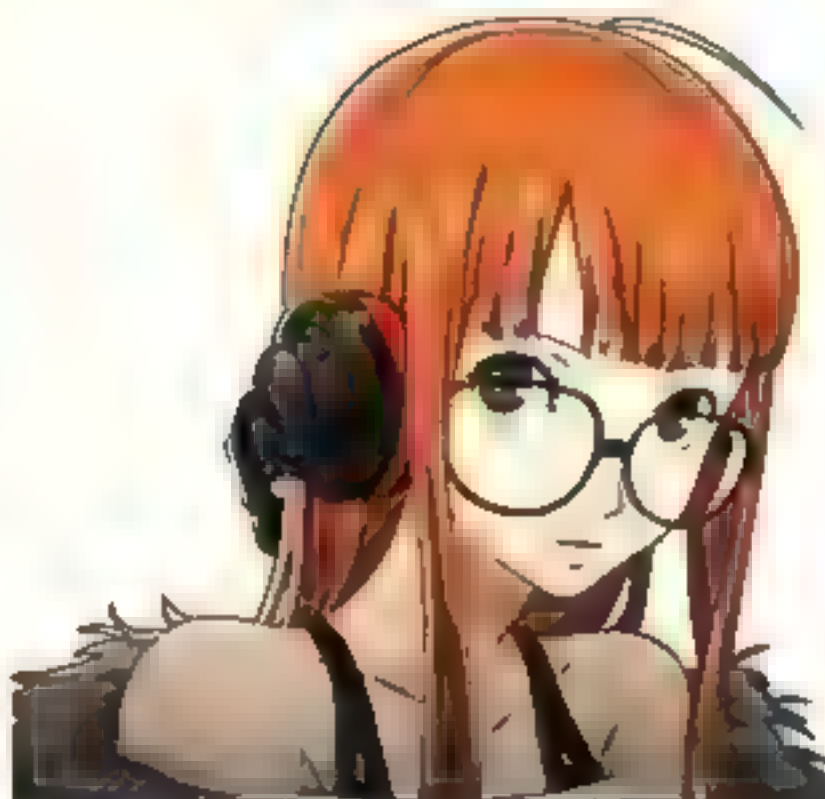
バストアップ

Face Pattern : Futaba Sakura

■ 通常



私服／夏



私服／冬



部屋着／装備なし



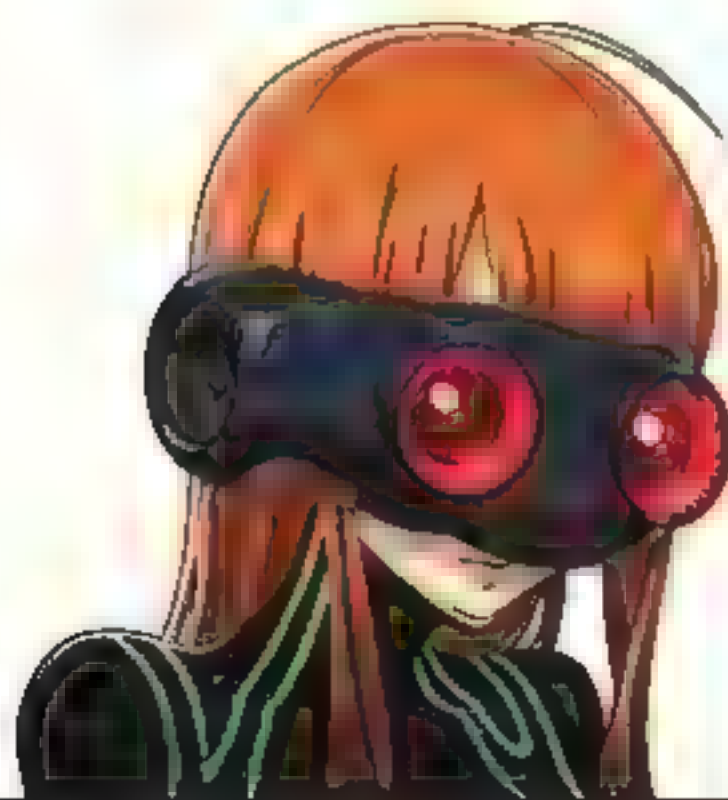
デスティニー・ランド



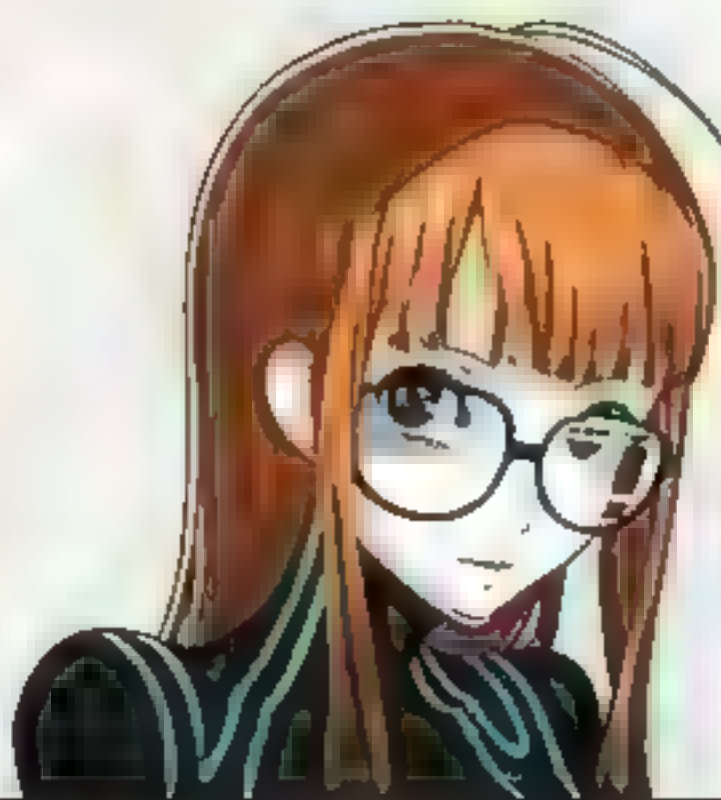
部屋着



水着



怪盗服



怪盗服／通信時

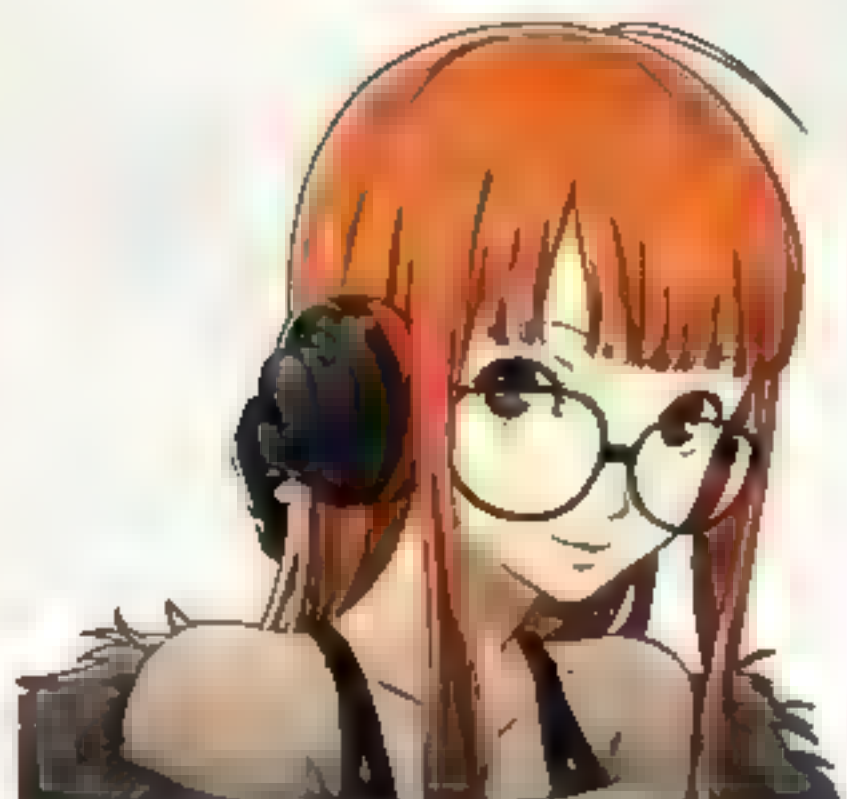


シャドウ

■ 笑い



私服／夏



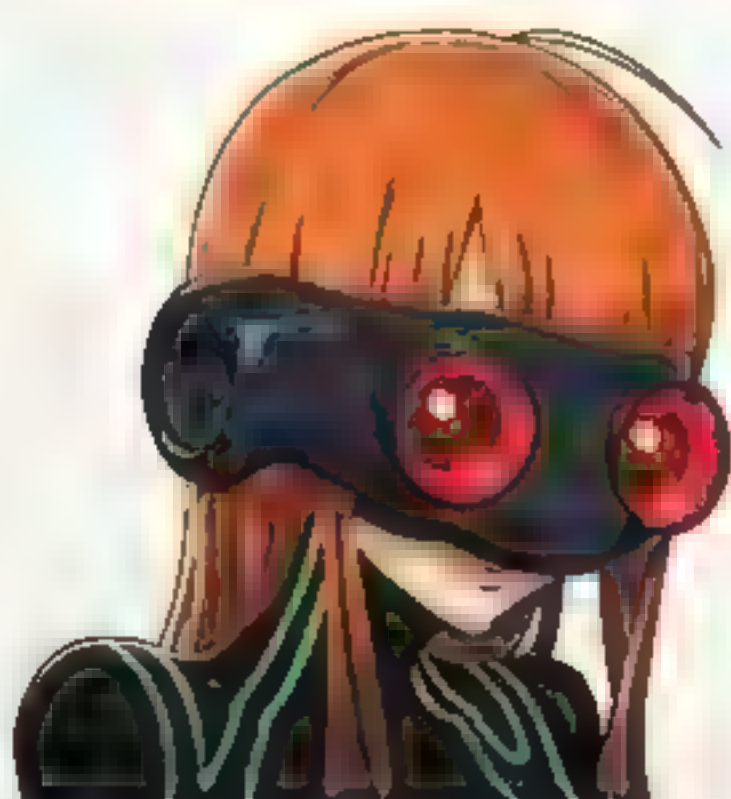
私服／冬



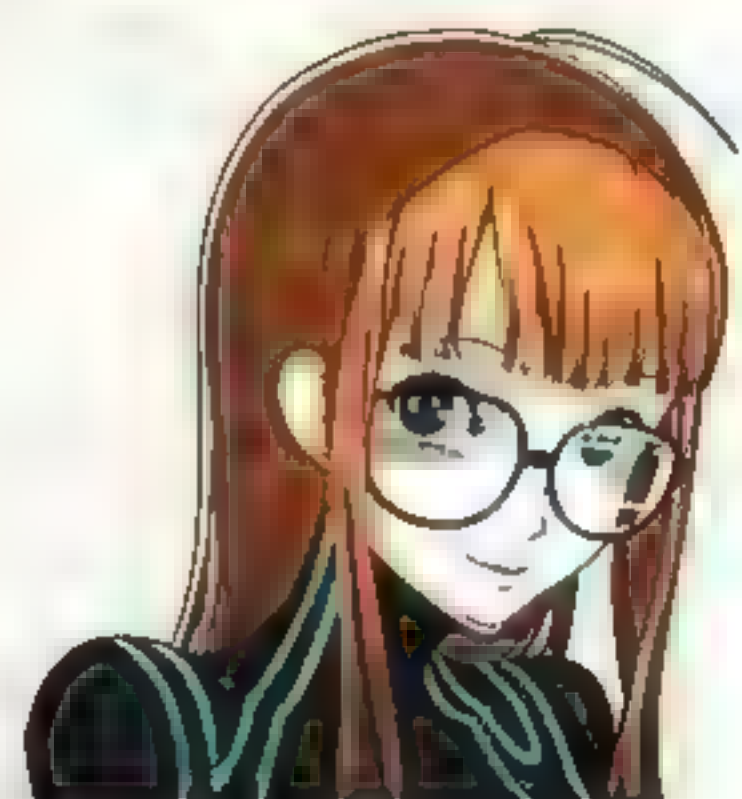
部屋着



水着



怪盗服

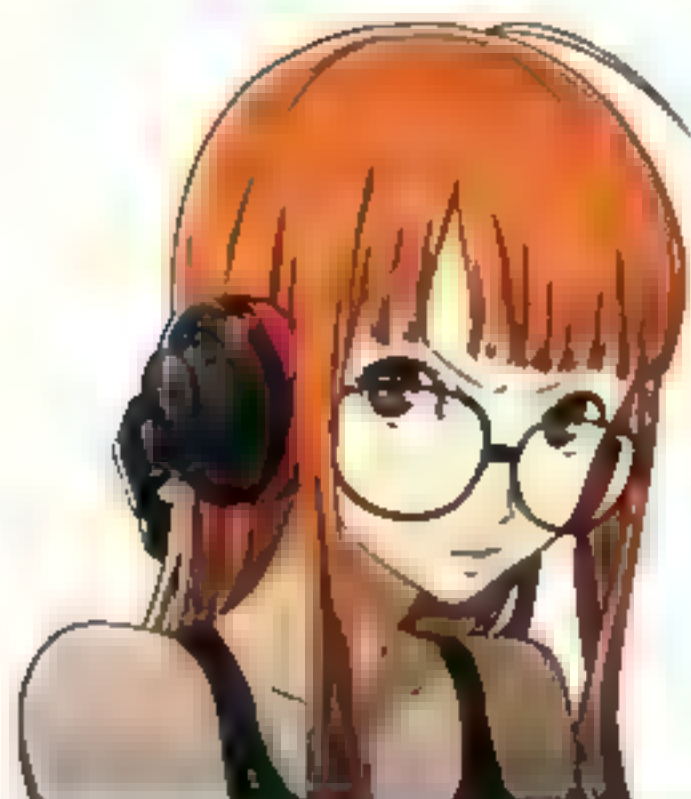


怪盗服／通信時

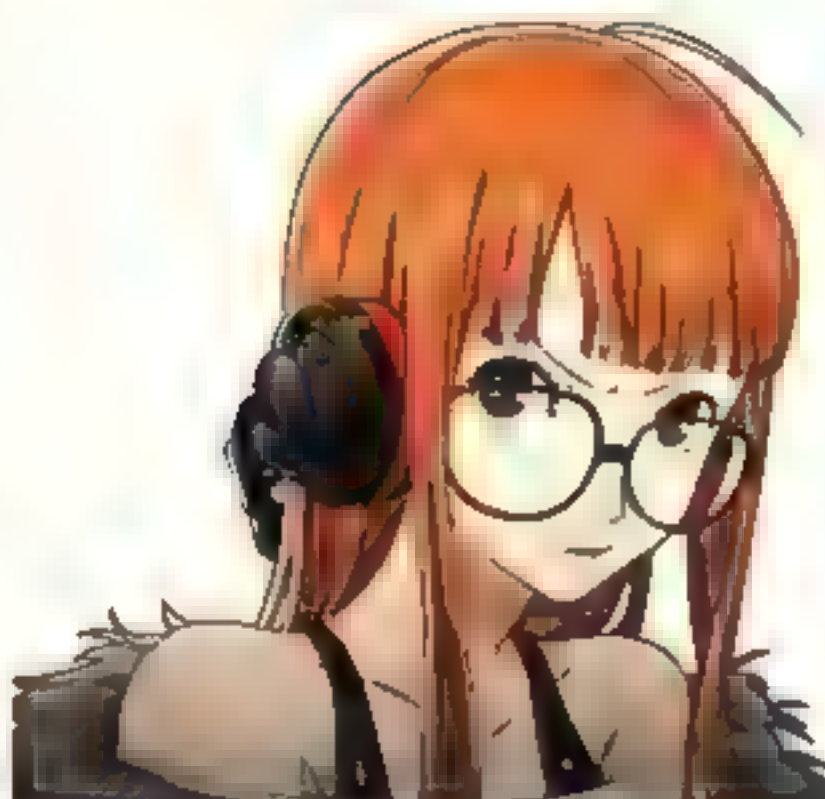


デスティニー・ランド

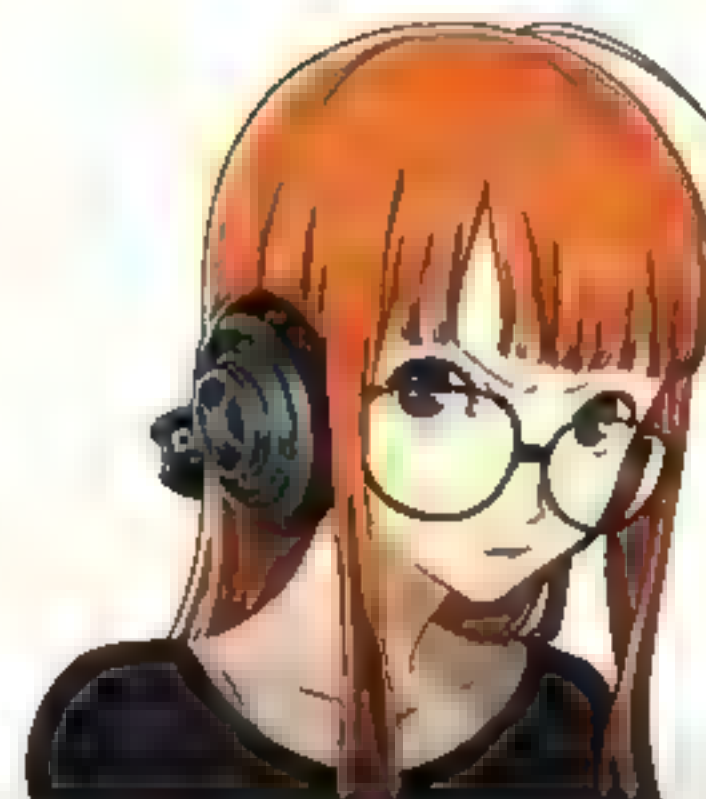
■ 怒り



私服／夏



私服／冬



部屋着



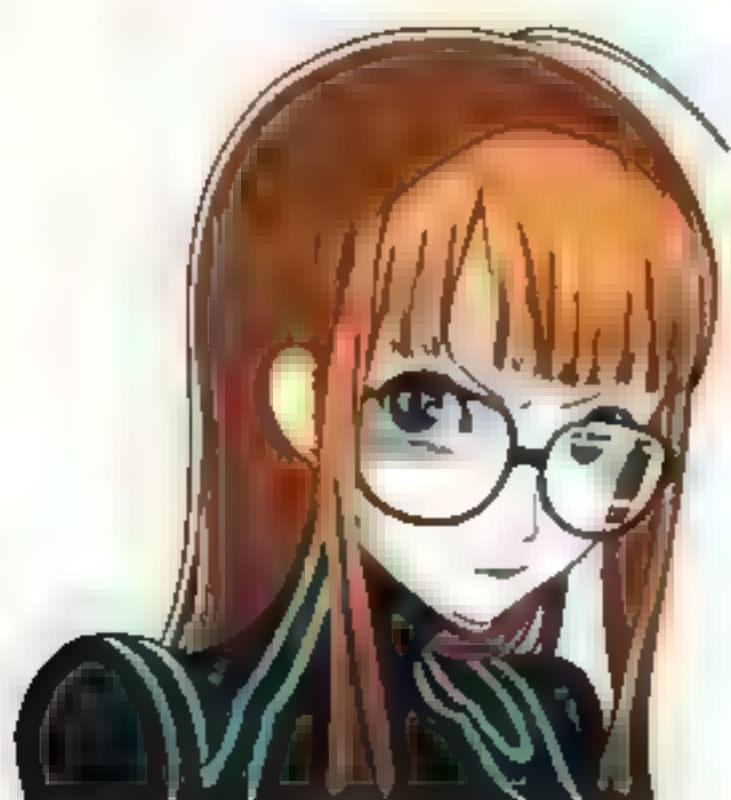
デスティニー・ランド



怪盗服



水着



怪盗服／通信時

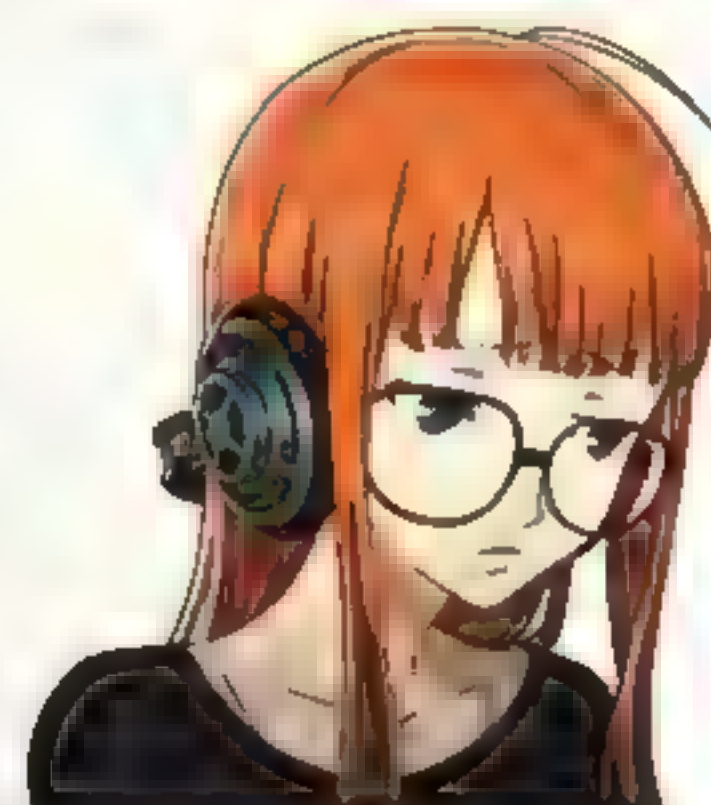
■ 悲哀



私服／夏



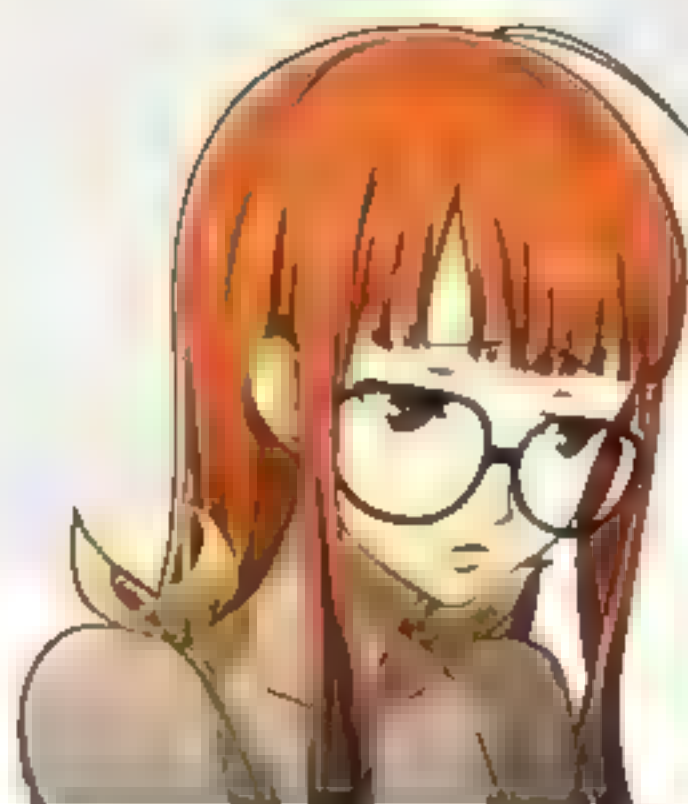
私服／冬



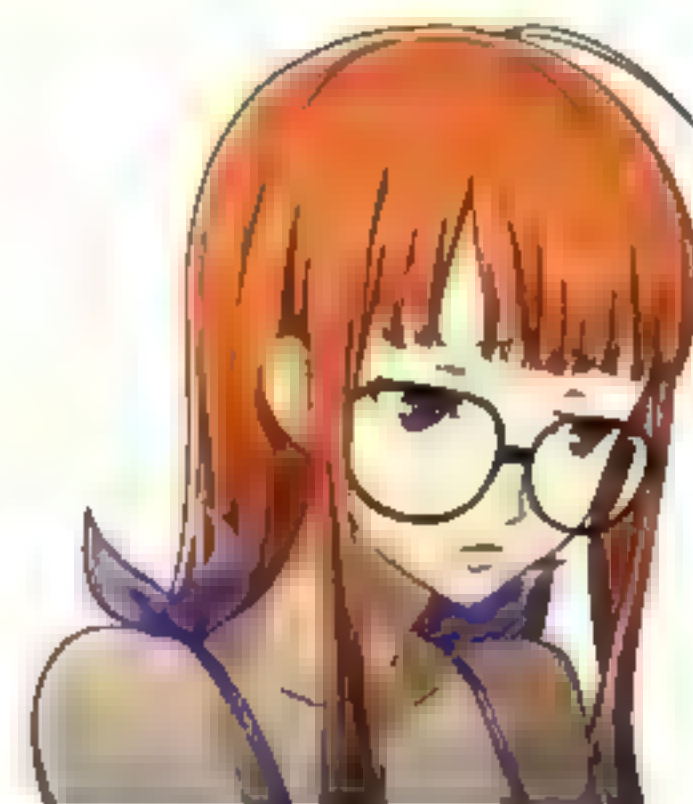
部屋着



部屋着／装備なし



水着



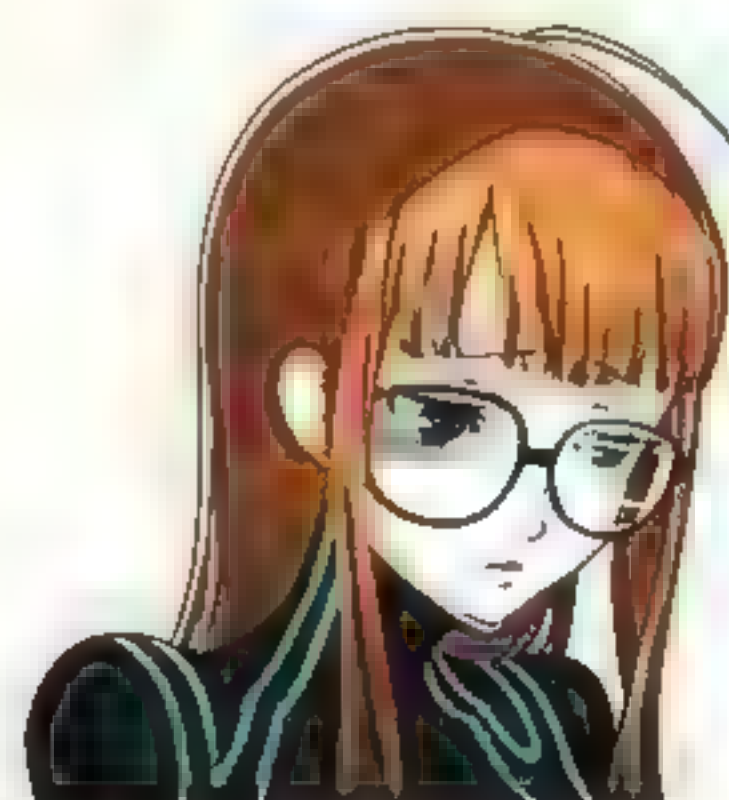
水着／認知世界



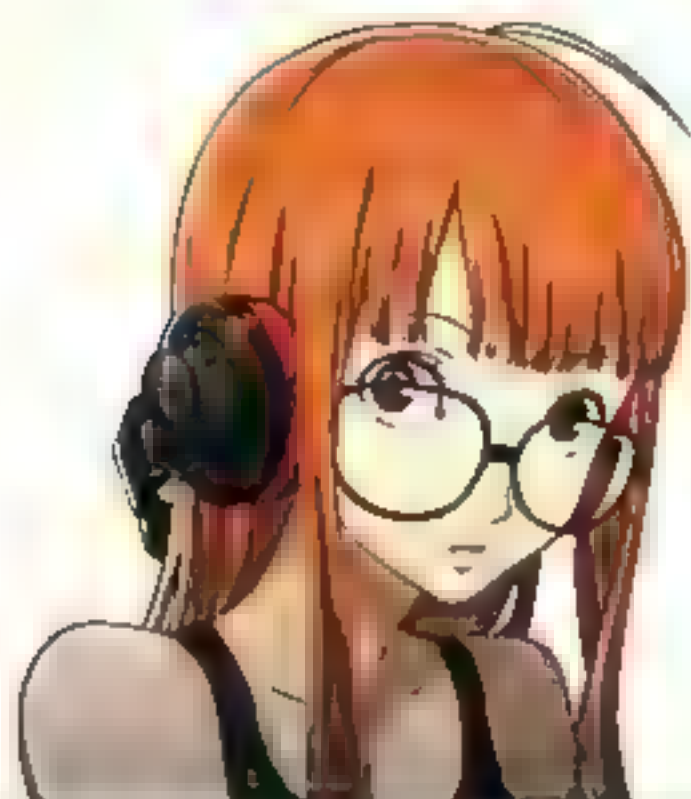
デスフィニー・ランド



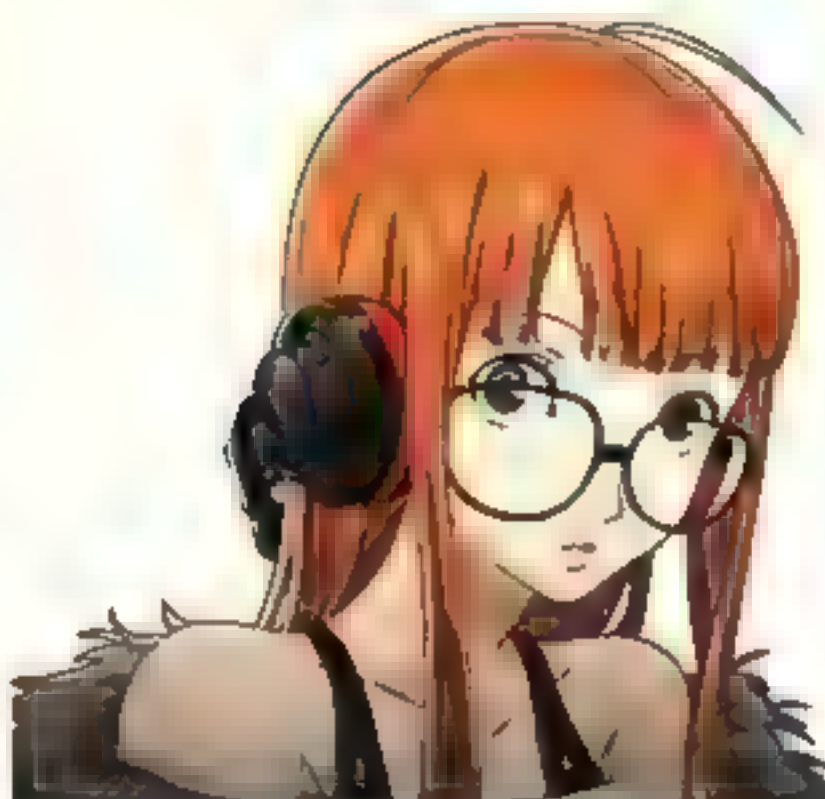
怪盗服



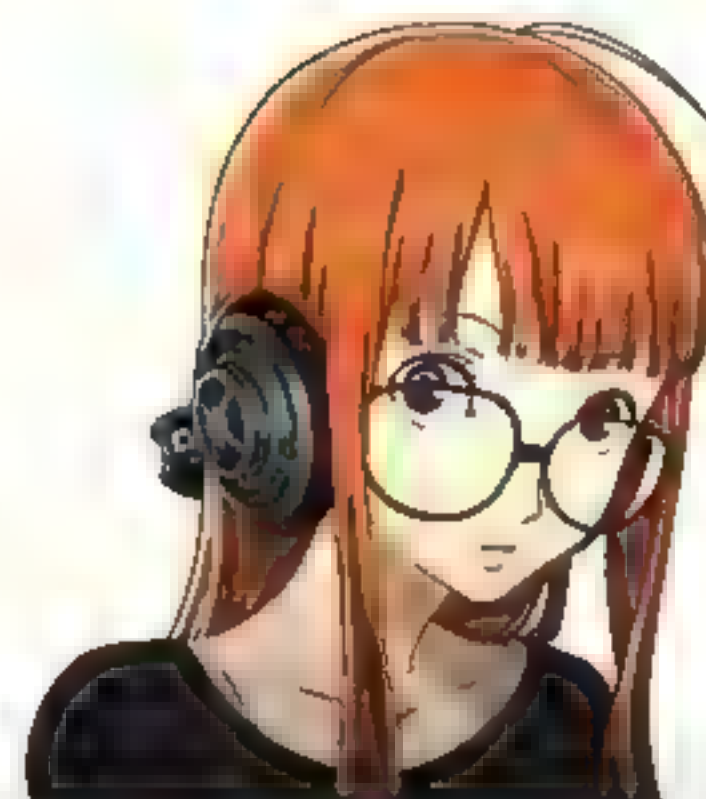
怪盗服／通信時

 髪き


私服／夏



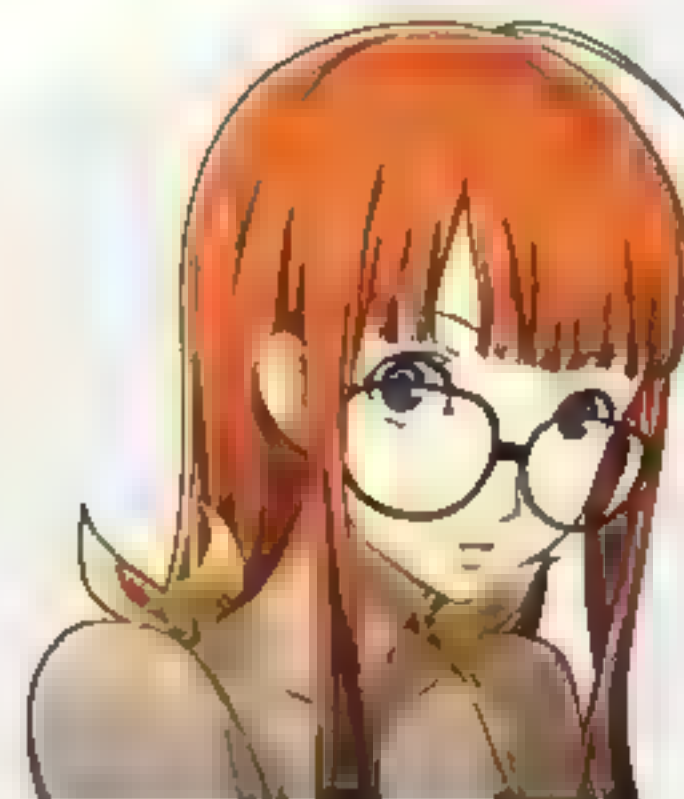
私服／冬



部屋着



部屋着／装備なし



水着



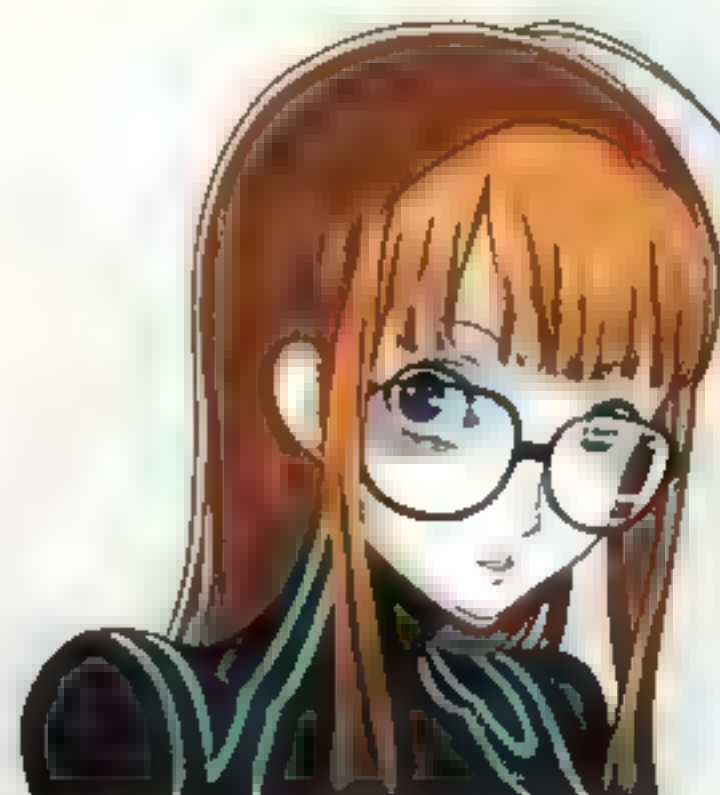
水着／認知世界



デスティニー・ランド



怪盗服



怪盗服／通信時

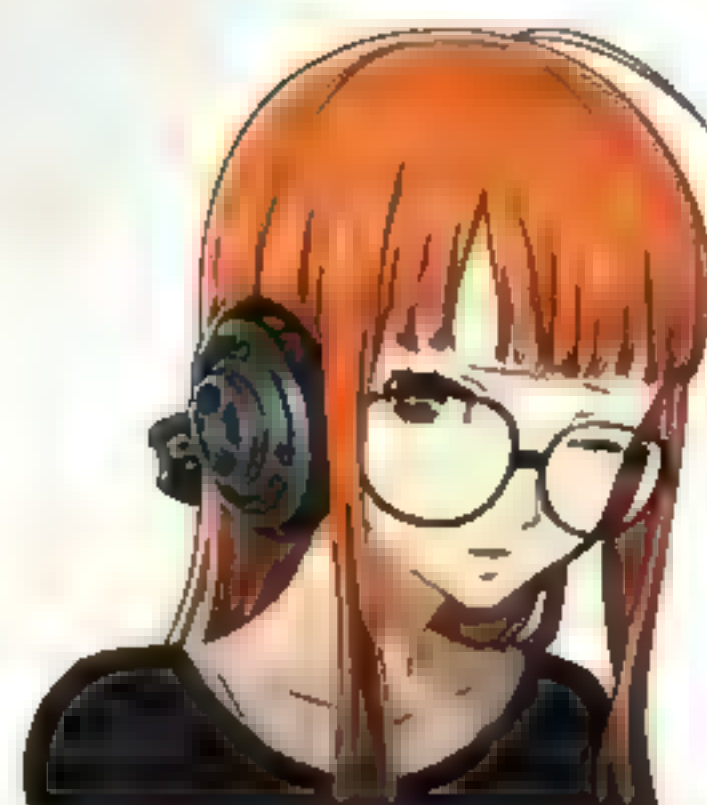
■ 苦痛



私服／夏



私服／冬



部屋着

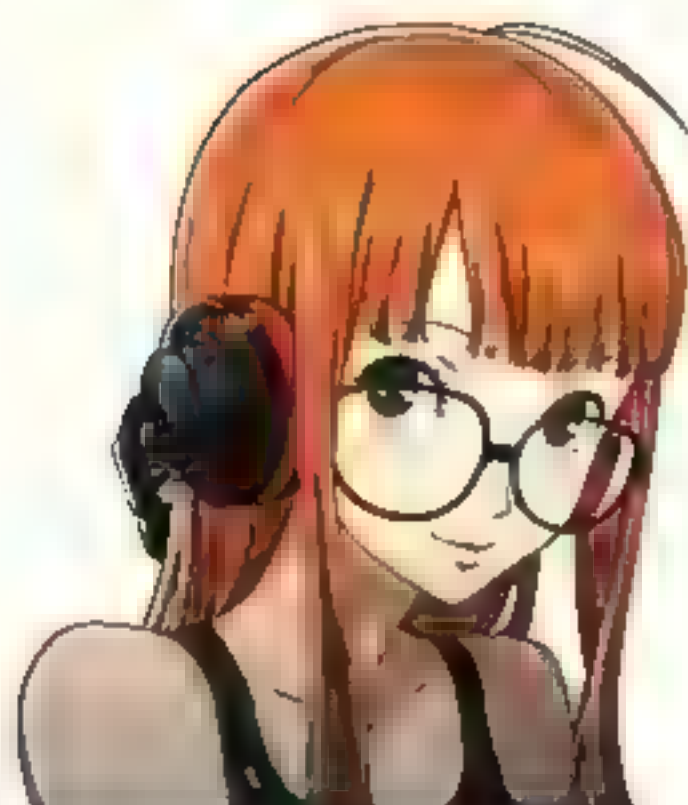


デスティニー・ランド

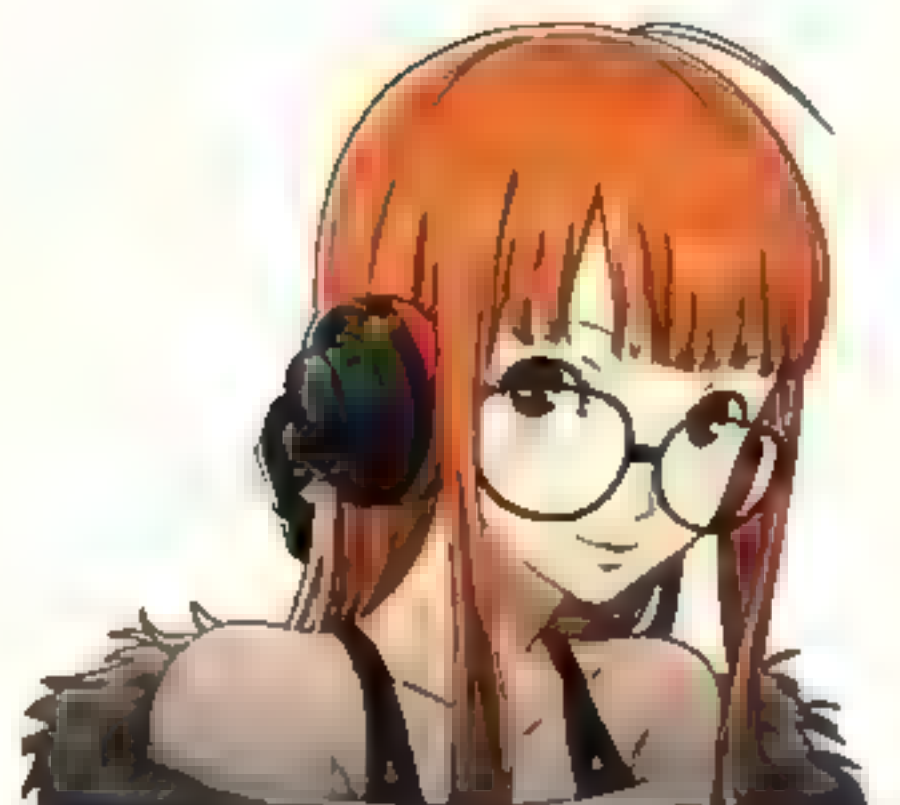


怪盗服

■ 照れ

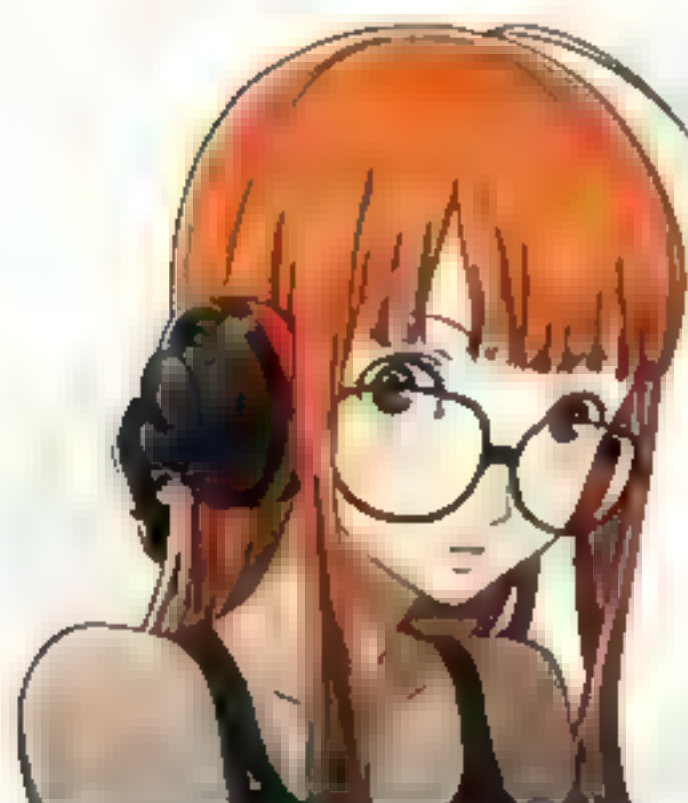


私服／夏

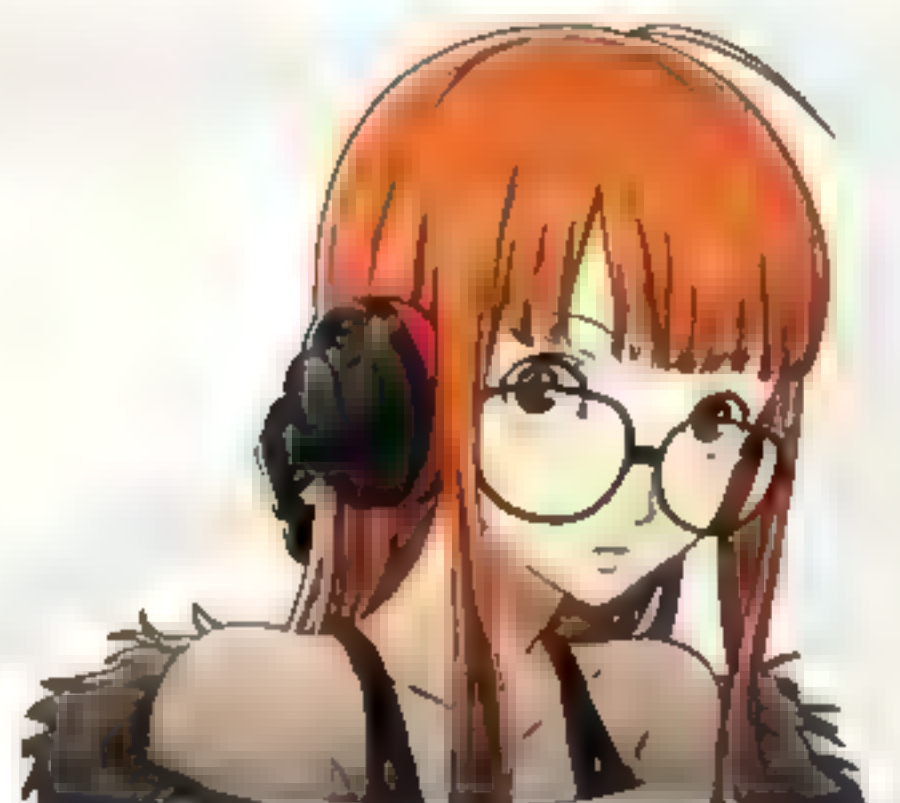


私服／冬

■ 照れ2

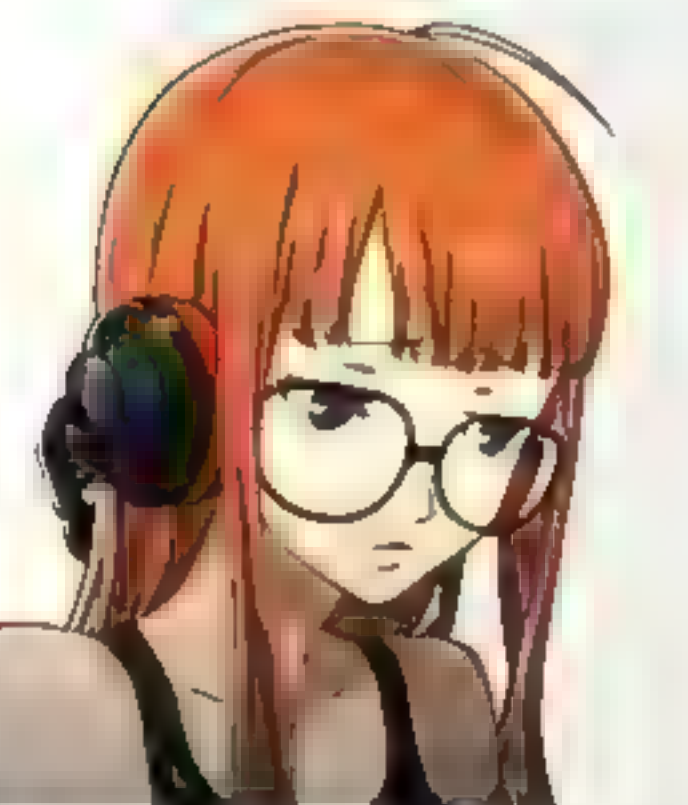


私服／夏

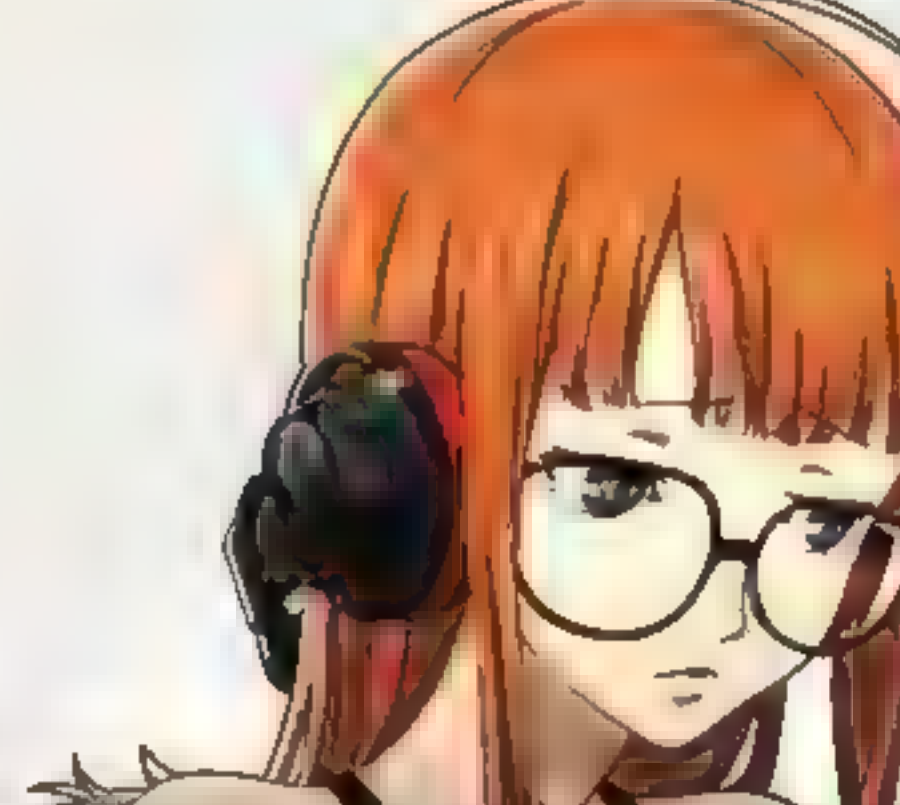


私服／冬

■ 悲哀泣き



私服／夏



私服／冬

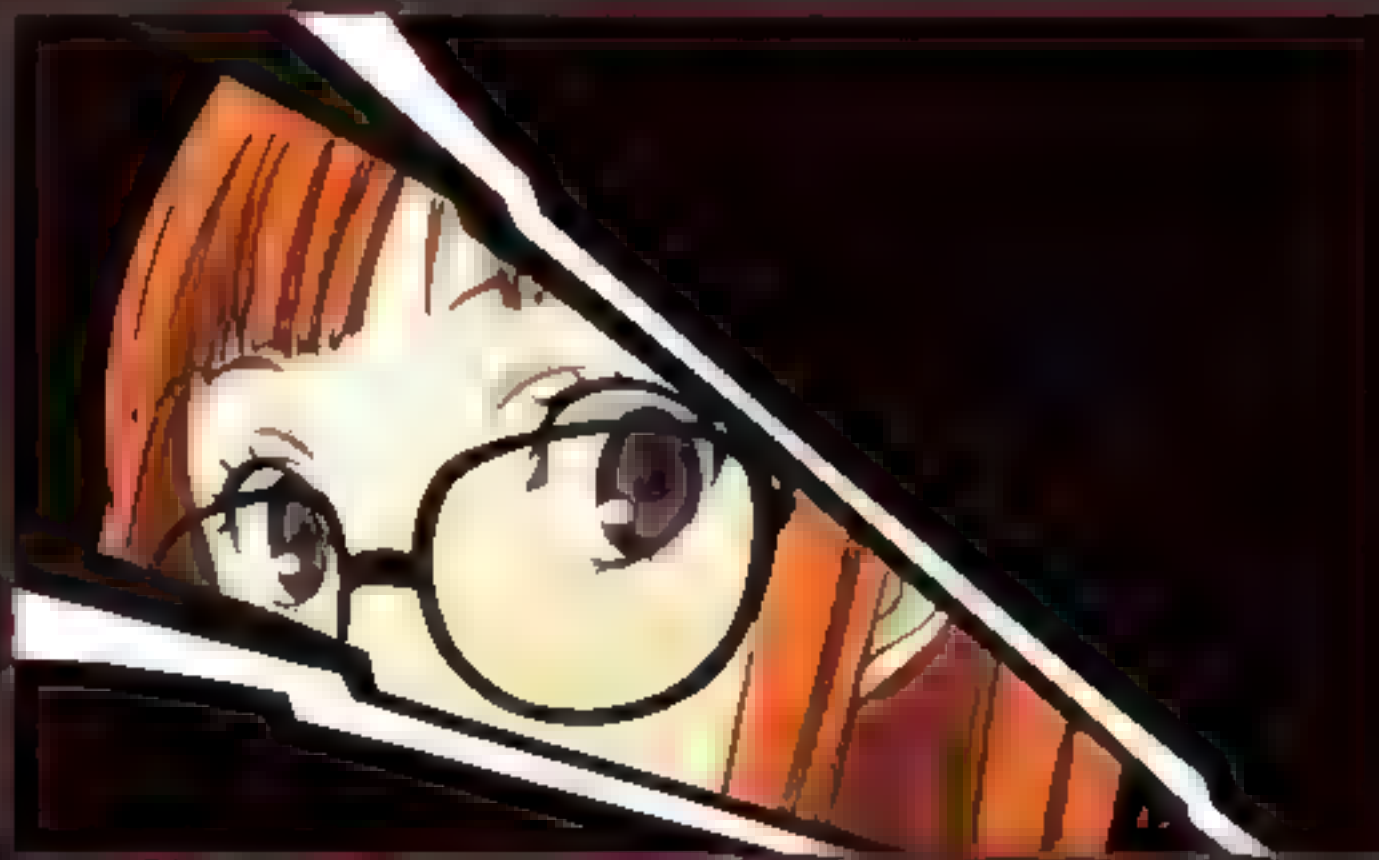
■ ...



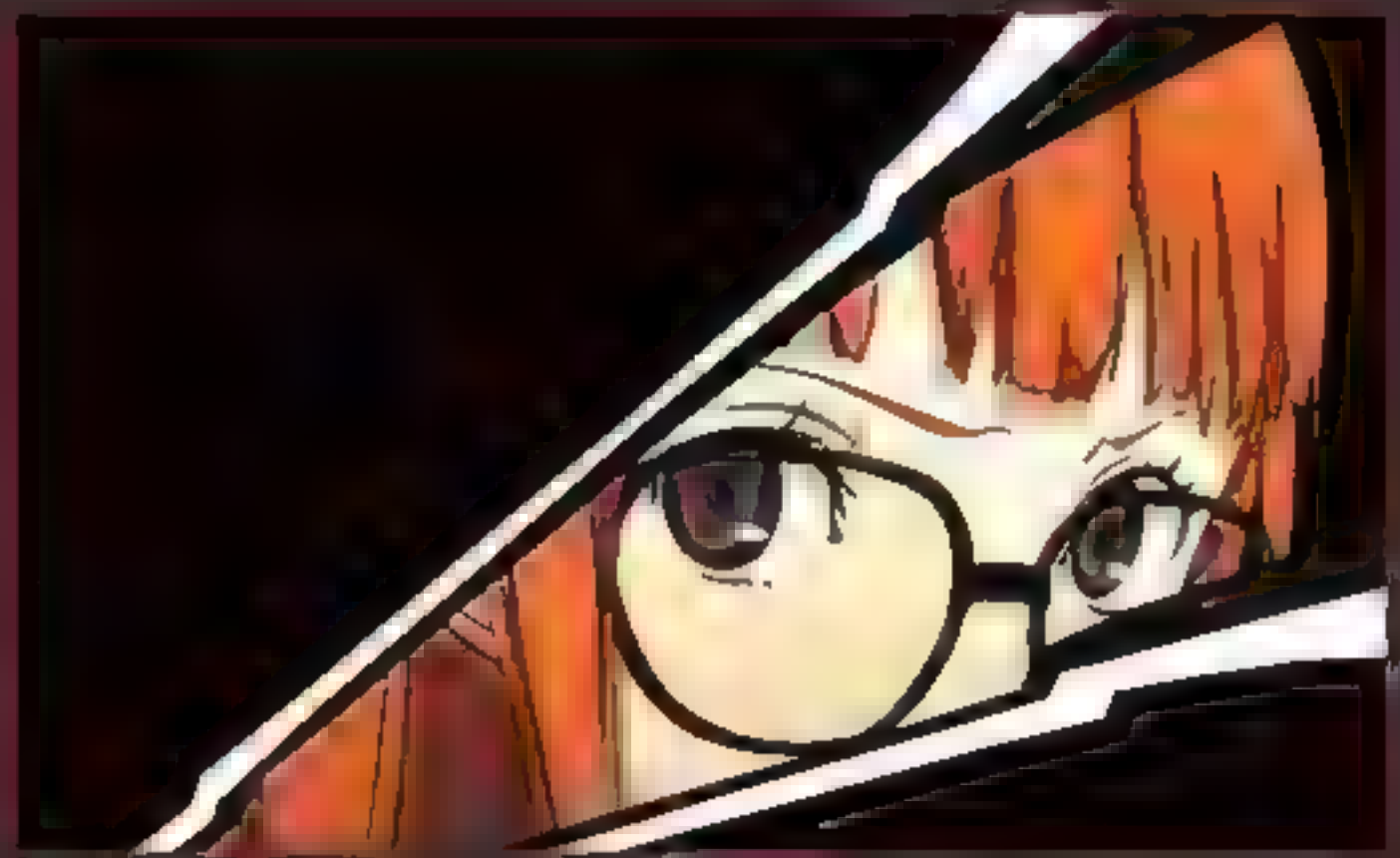
かぶりもの

イベントカットイン

Event Cut-in Futaba Sakura



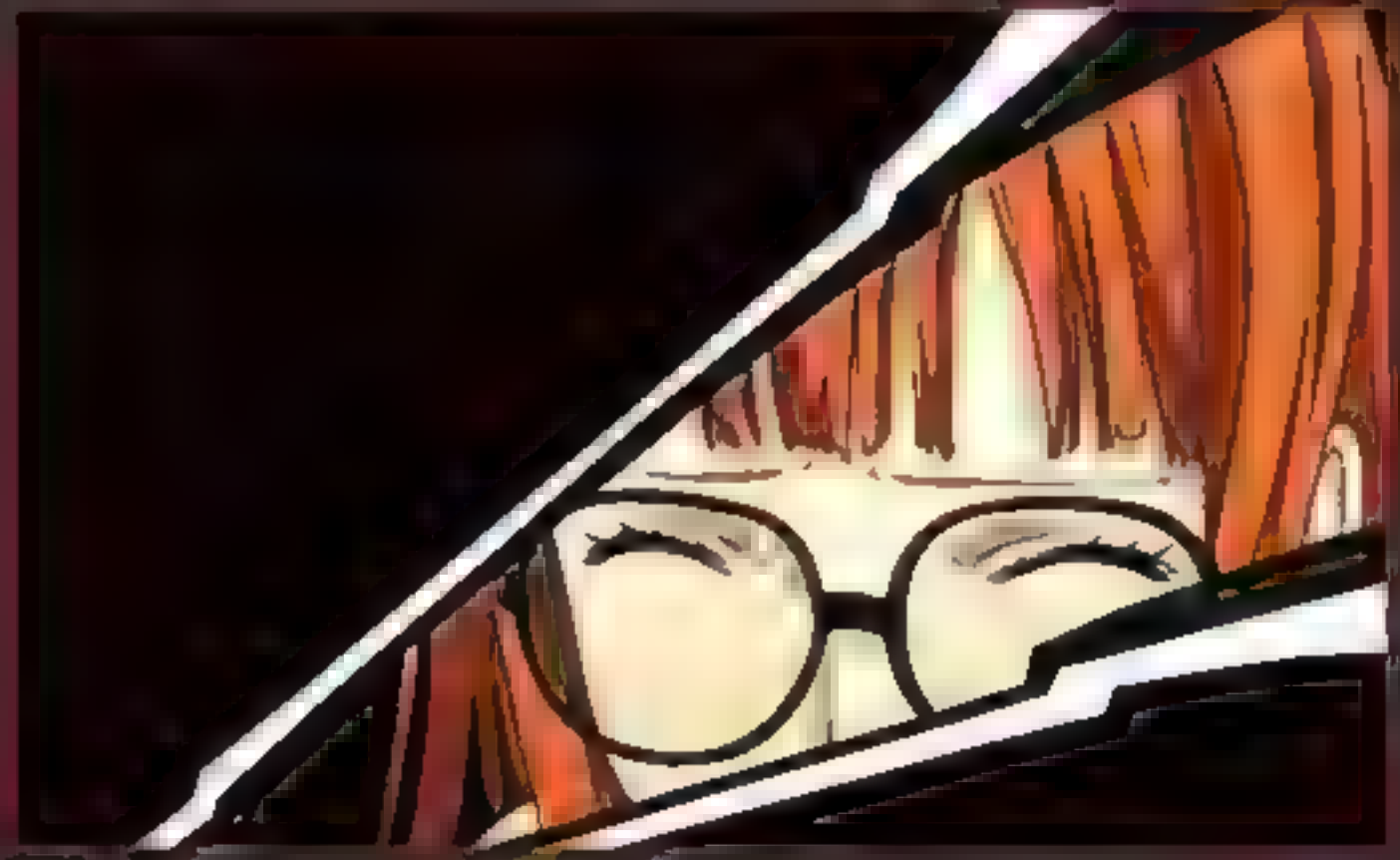
企み・不敵・ひらめき



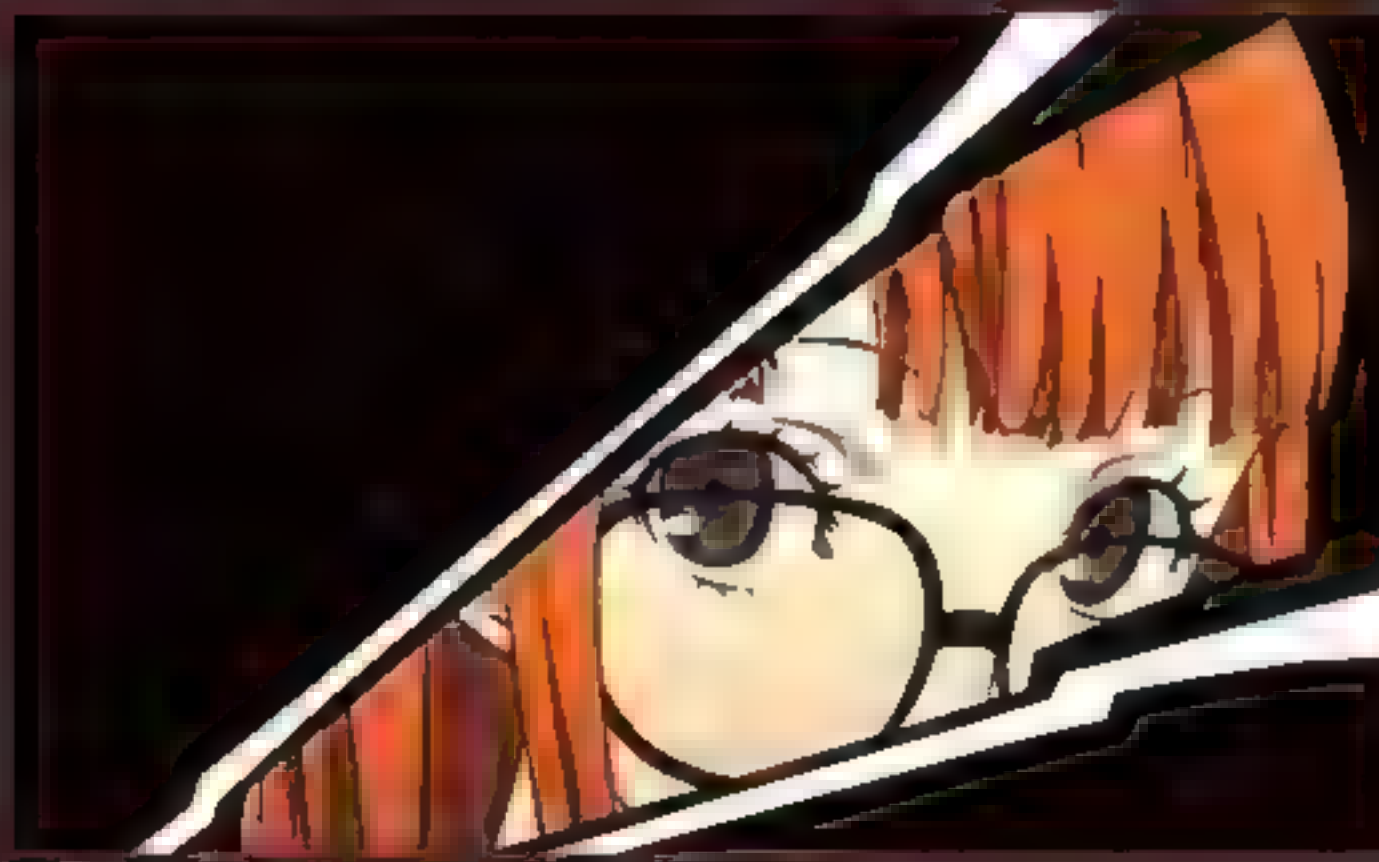
悔しい・真剣



怒り・決意・覚悟



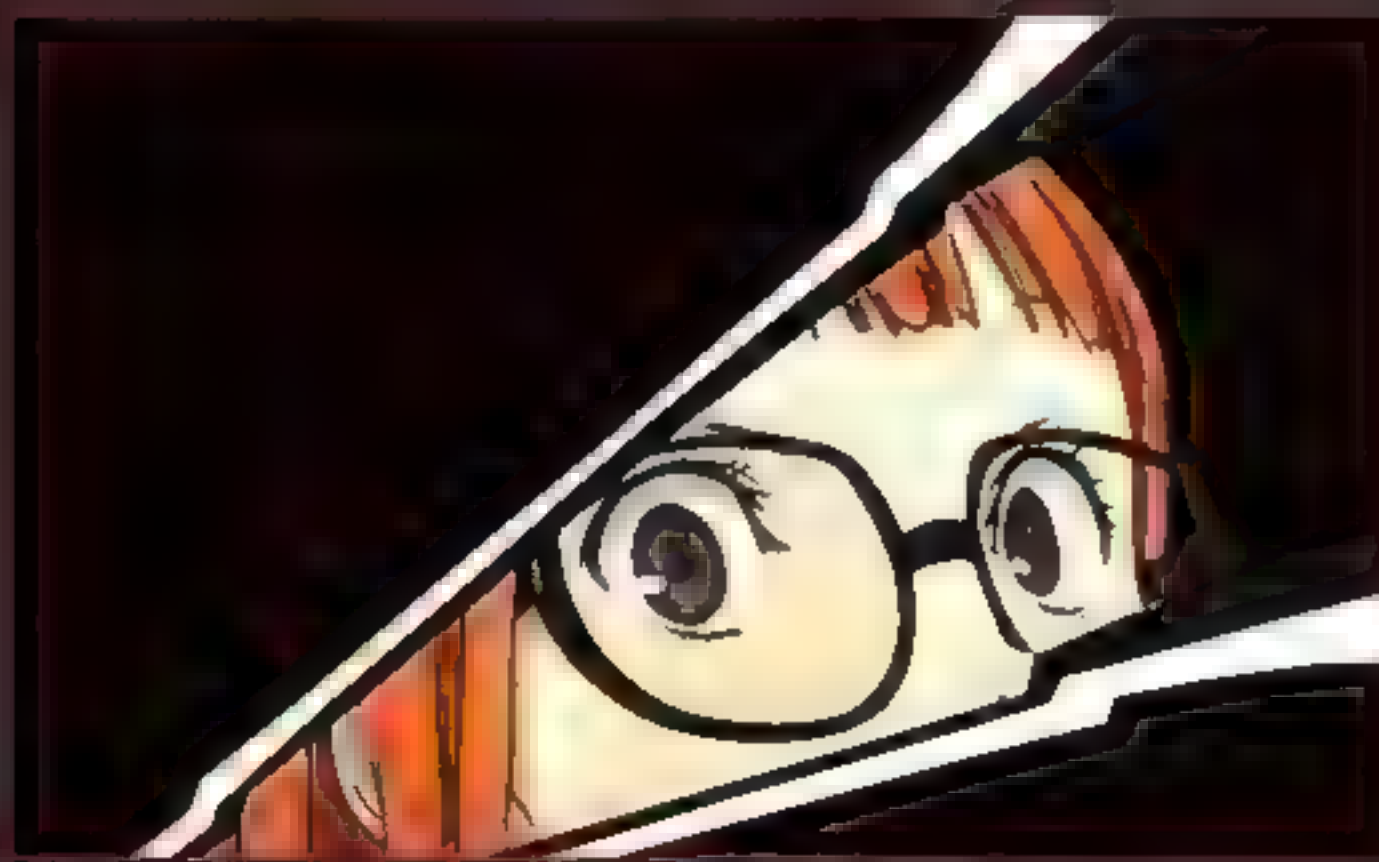
苦痛



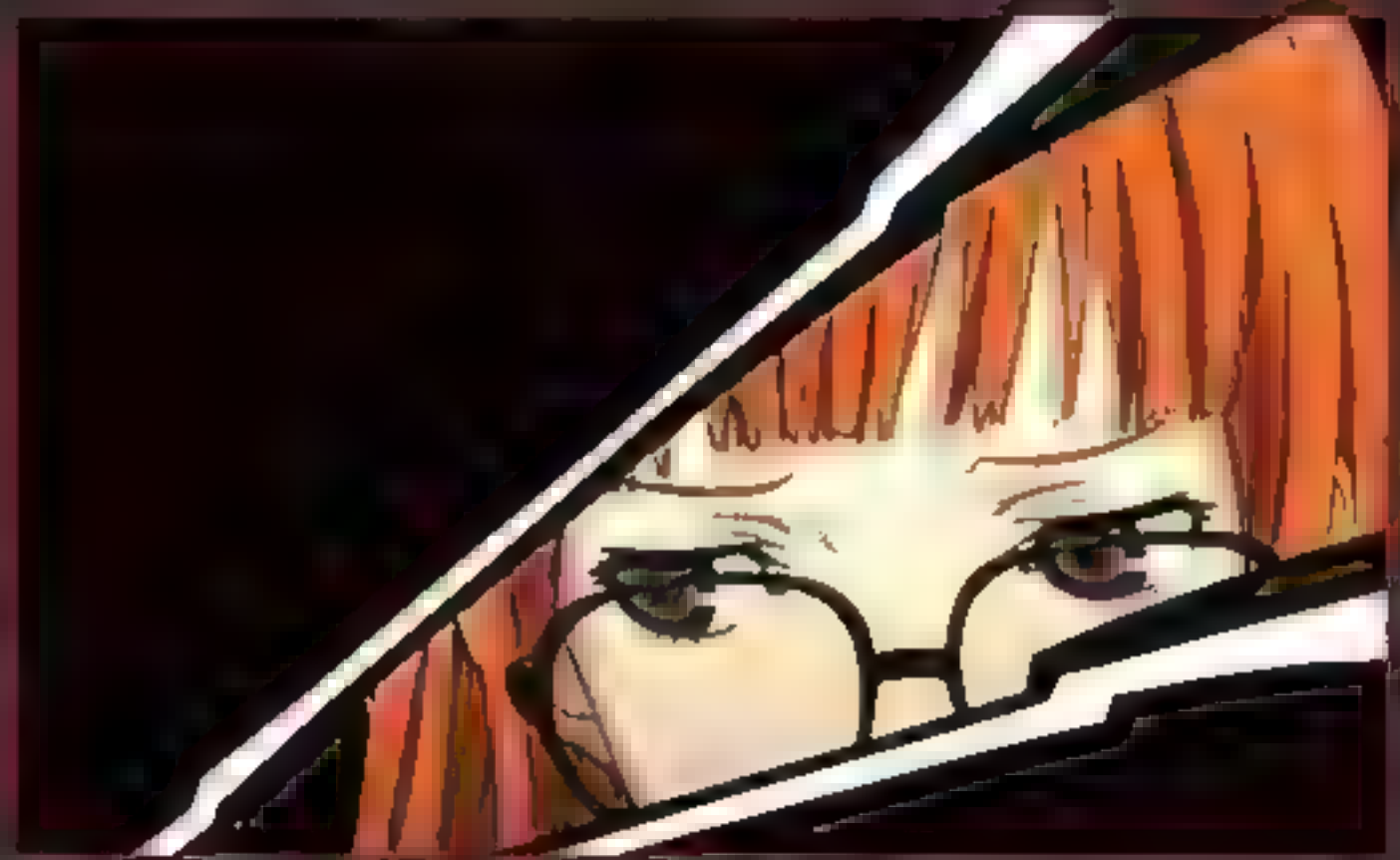
喜び



悲痛・嘲笑・空虚・疲労・呆れ



驚き・閃星



怪訝・覚悟

設定原画

Initial Image : Futaba Sakura

■ 私服





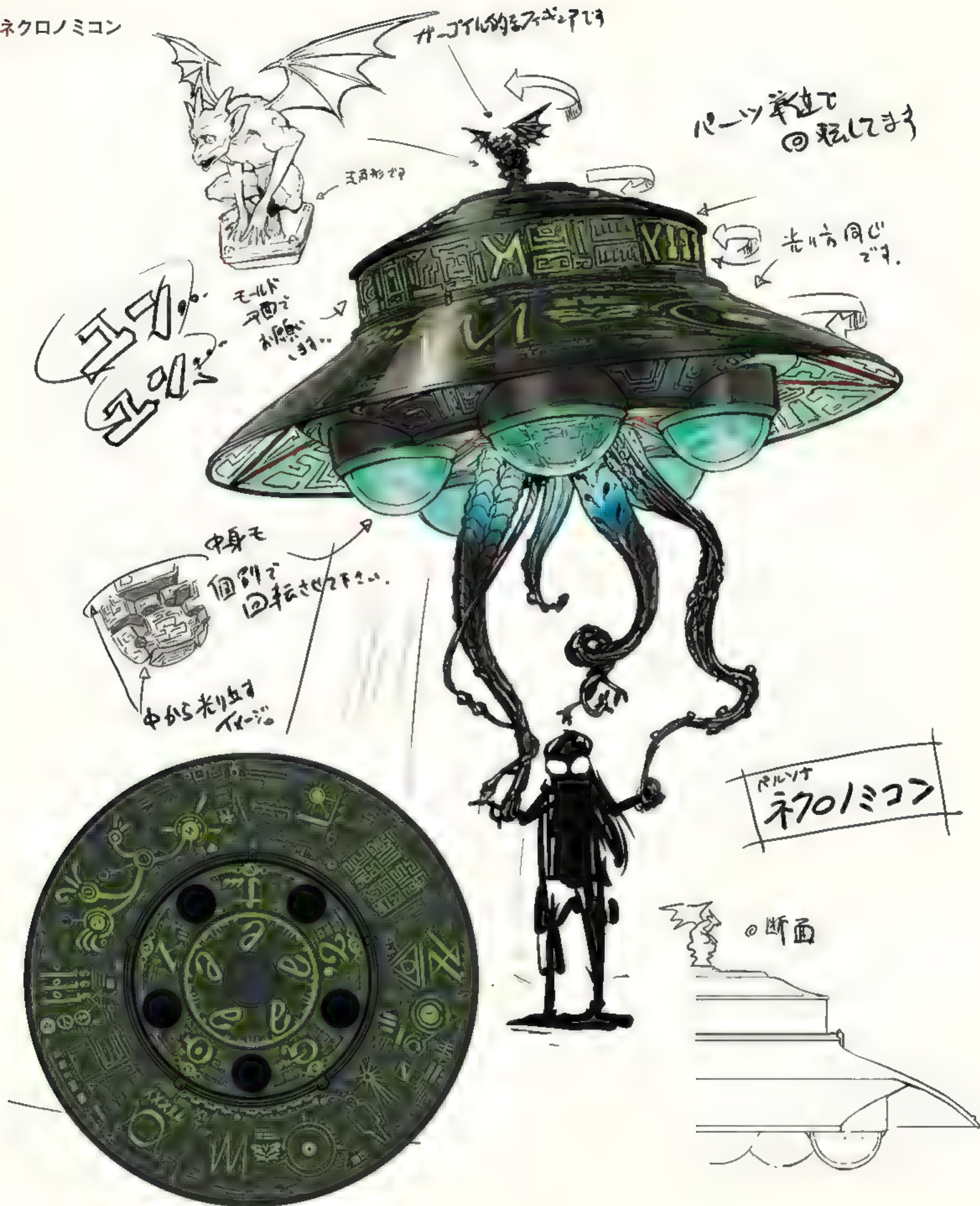
アリスの
アリスの

■ 怪盗服

怪盗服



■ネクロノミコン



○側面 模様 *円周の長さは多少ごまかしOKです。

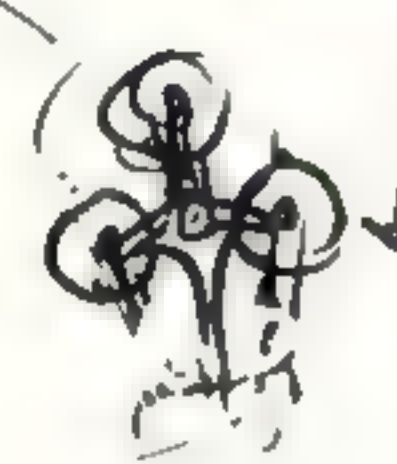
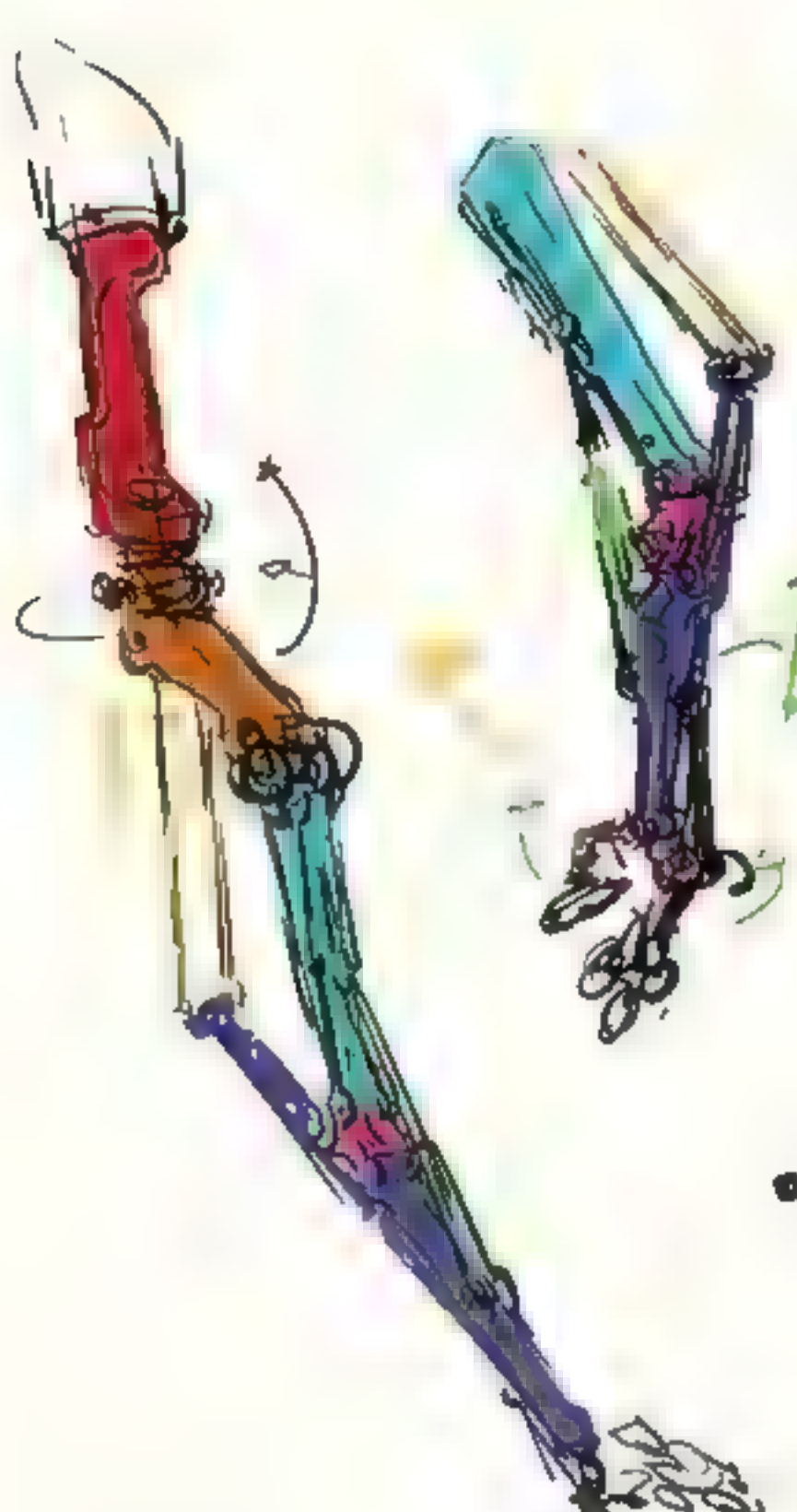


裏面

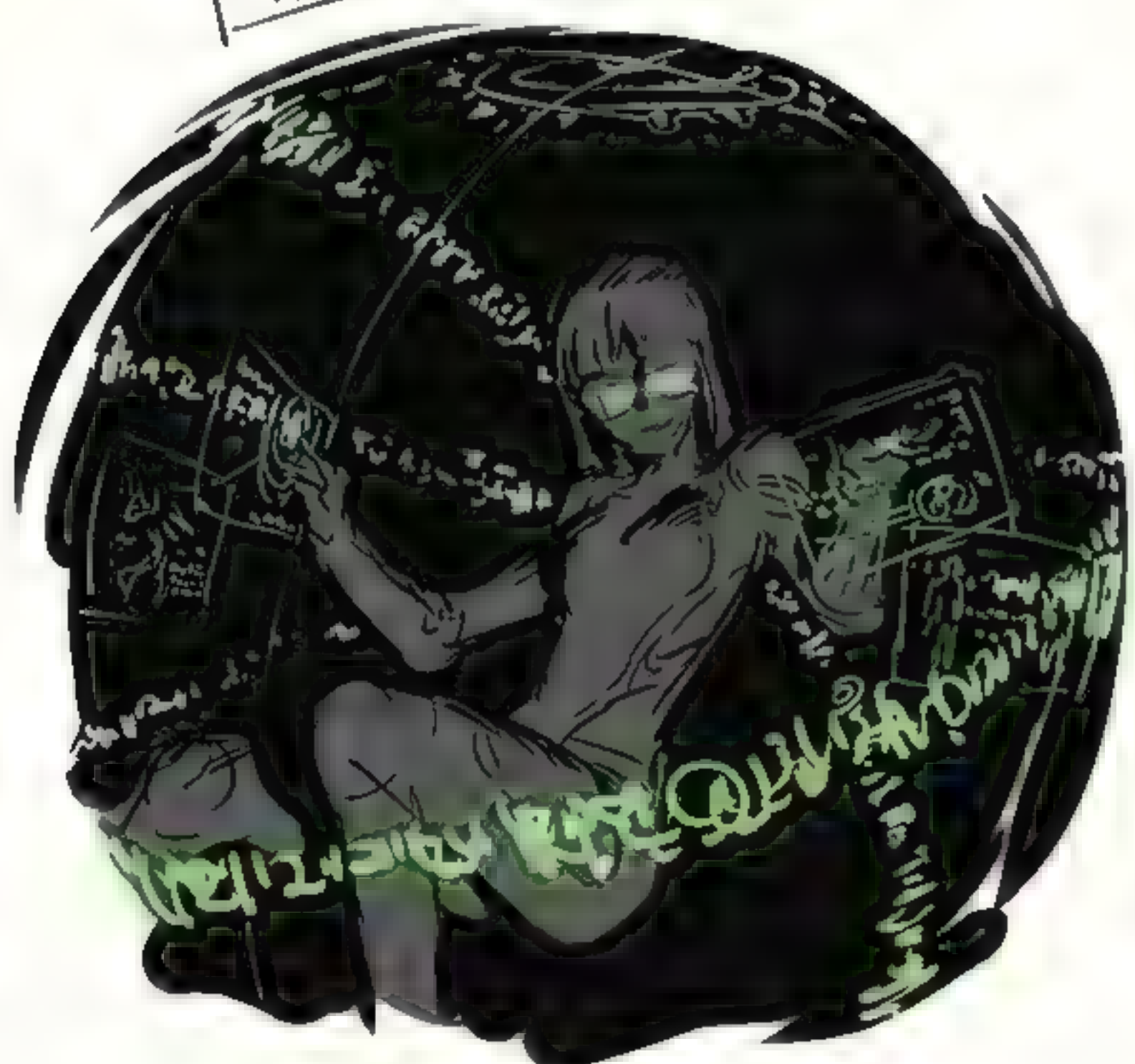
モ-14
です。モ-14
です。中央五角形のしりから
触手がでてきてアタリを
収めます。モ-14
です。

■プロメテウス

プロメテウス



ネカミコン
&
カメラ
内装ターン



進化後子
表示物の1/4と
カラーが
変化しき

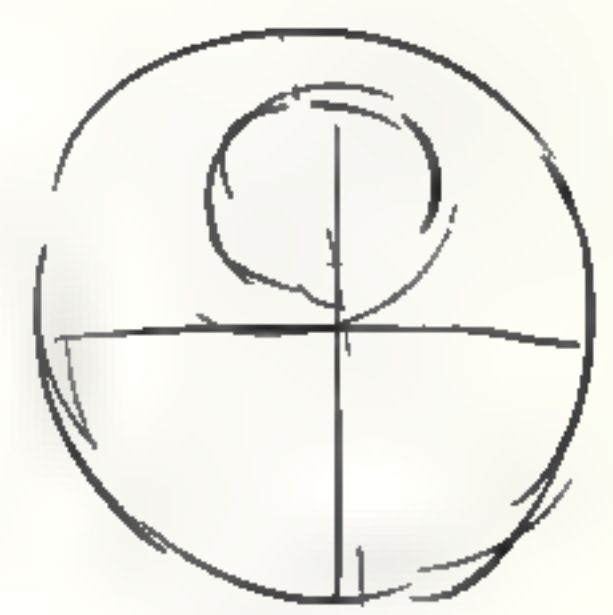


図2D ちゃんとスレていき

初期イメージ

Rough Design : Futaba Sakura

■ 佐倉双葉



おー



PS7918
5稿



Creator's Comment

佐倉双葉として設定が固まってからは、デザインがスムーズに進みました。機材を持って外に出ている、引きこもっていないアクティブな双葉も描いていますが、どれもギーク感を前面に出していますね。



Creator's Comment

最初に双葉の部屋着を描いたら、周囲のスタッフからの評判がよく、ならば双葉はこの方向性でいこう、と決まりました。双葉の外出着が短パンとニーソックスなのも、部屋着のイメージからかけ離れないようにしているためです。

MAINKA 改丸

キャラクター

奥村春

OKUMURA HARU



ミラデス

ペルソナ

MILADY



奥村春 CV:戸松遥

主人公が通う高校の3年生で、真のクラスメイト、外食大手の社長令嬢だが、神秘的な父により、通員のドラ息子と誤解され、陰謀的に弄られていたが、ひょんなことからモルガナと出会い、悪魔団とともに自らの父親と対決する。初期ペルソナは、ミラデス。

メインイラスト

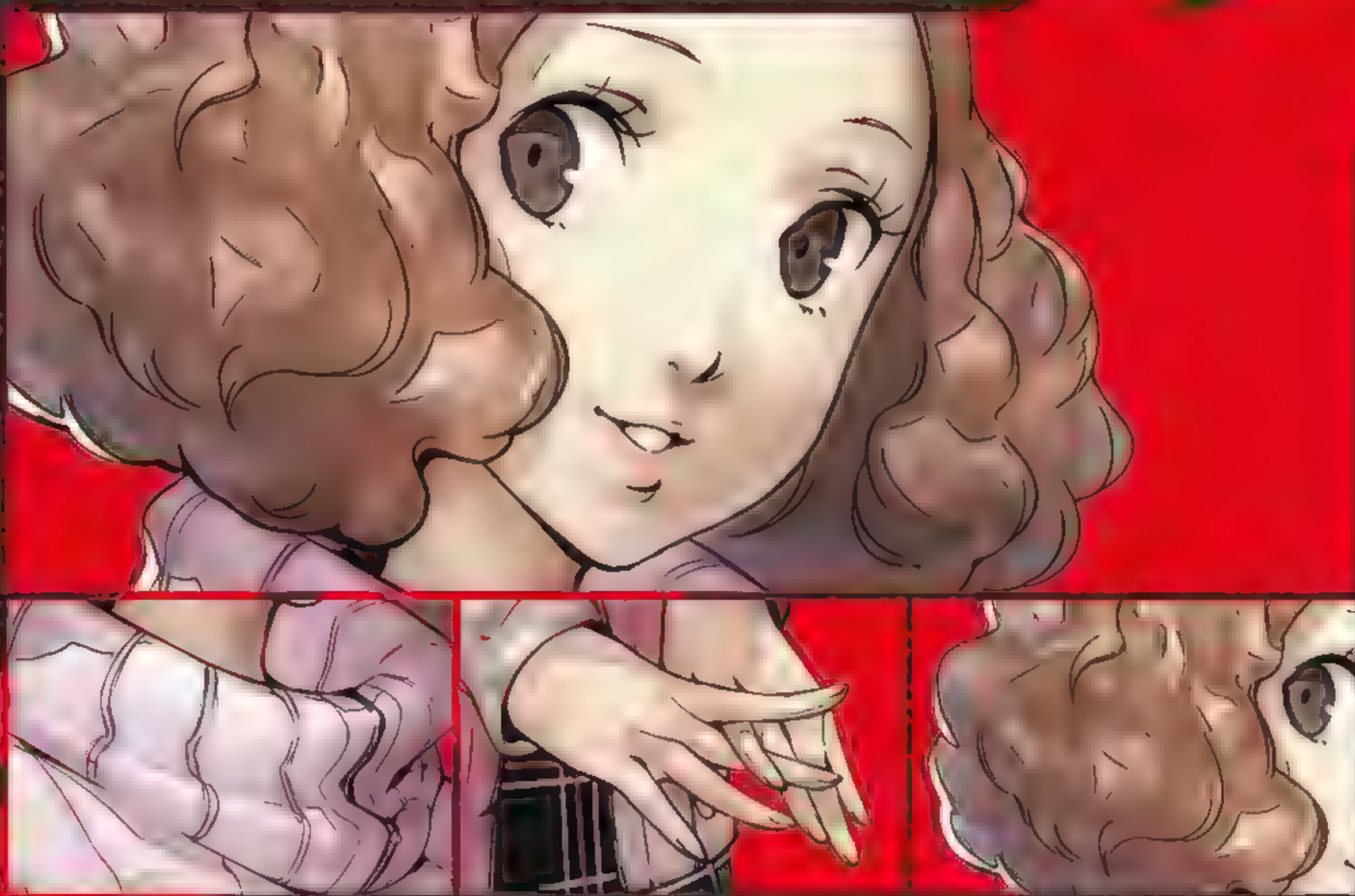
Main Illustration: Haru Okumura



Creator's Comment

春はかなり変遷のあったキャラクターで、学年も頻繁に変わりましたし、性別が男性キャラだった時代もあります。これは春がパーティキャラクターの中で最後に設定されたことに要因します。パーティ全体のバランスを考えたときに、最後に登場するメインキャラクターとして何がふさわしいか、答えを導き出すのに時間がかかったからです。ただ、最初から「優しい感じのキャラクター」ということは決まっていたと思います。

春はいわゆるゆるふわ系に見えるキャラクターです。自分はピシッとしたキャラクターを



Profile	
性別	女
身長	158cm
体感	ご想像にお任せします
学年	高校3年
星座	いて座
血液型	A型
コードネーム	ノワール/ NOIR
アルカナ	女帝
家族構成	父(本編中に死亡)、住み込みの家政婦・使用人
特技	バレエ、茶道 利き紅茶(銘柄、産地を言い当てる。最近はコーヒーも)
クセ	後ろ手を組む、ややオーバーリアクション
趣味	ガーデニング、手芸
食の好み	素材の味を活かした料理、クセの強い料理。繊びやかなコース料理などを食べ慣れて、舌が肥えており高校生にして素材の味を味わうことに行き着いた。一方で、クサヤ、ブルーチーズ、珍味といわれるような尖った味や香りの料理にも魅力を感じている

描くことが多い。あまりゆるふわなキャラクターを描かないので、春はめずらしいタイプですね。比較対象として「ペルソナ3」の風花を例に挙げると、優しいけど気弱な風花は「弱さ」も前面に出るようにデザインしています。一方で春も優しく若干おっとりしてはいるのですが、優しいだけでなく芯の強さも持っているので、風花とは異なり弱さを出さないように注意しながらデザインしました。

春のポイントは髪型を中心とした「服装やタイトの柄などのトータルイメージ」ですね。髪型も服装も、春の優しい雰囲気を損なわないことを第一に考えてデザインしています。





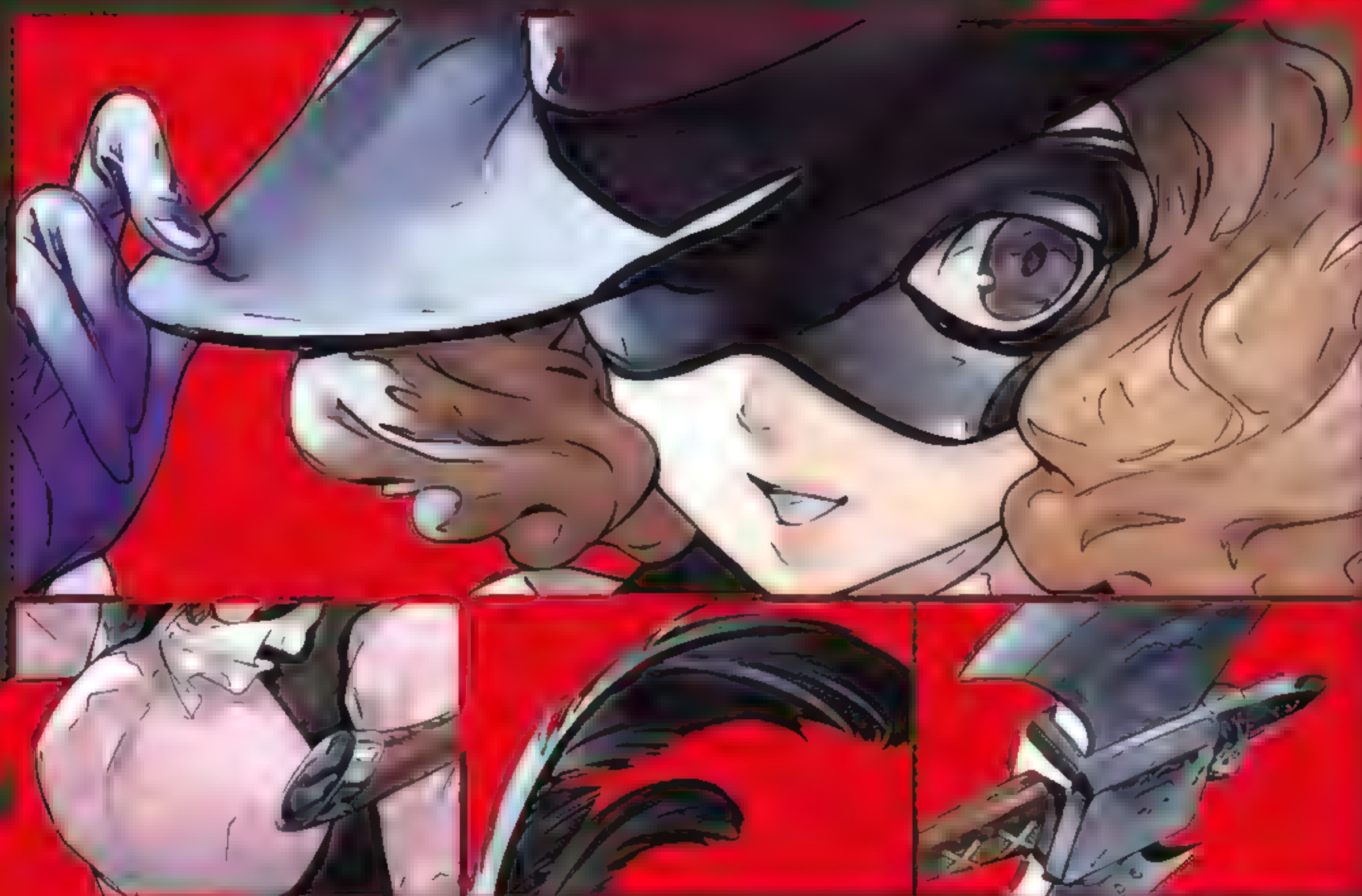
怪盗服

Phantom Thief Haru Okumura

17

Creator's Comment

春のペルソナがミラディに決まったことで、彼女の怪盗服のモチーフを三銃士にすることになりました。三銃士といえば今作の中ではめずらしく、明確に正義の側に立つ存在です。ですので、デザインを進めるにつれて、「ほかのキャラクターやペルソナが持っている、影の部分とバランスが取れるだろうか?」「浮いた存在にならないだろうか?」という点では悩みましたね。春の怪盗服はほかにも、三銃士を演出するにはどうすれば……などと、試行錯誤を重ねてデザインしました。銃、グレネードランチャー、バズーカ、内蔵



いちばんの重装備なのは、普段の優しい春とのギャップ狙ってのものです。

■春には日本舞踊をたしなんでいるという設定があった時期があり、そのころはマスクを能面にしようと思っていました。しかし実際に描いてみると、黒装束に能面の姿は、お父さんをブスーっと刺しかねない怖さがありました(笑)。結局、和風のマスク枠がキツネ面に決まったことと、じつは能面を描くのが非常に難しいこともあり、この案はなくなりました。能面はすこしでも崩れると能面に見えないという絶妙なバランスで成り立っていて、描きながら「能面はやめたいな……これを何度も描くことになったら大変だな」と思っていました(笑)。

ミラディ

Persona - Milady





Creator's Comment

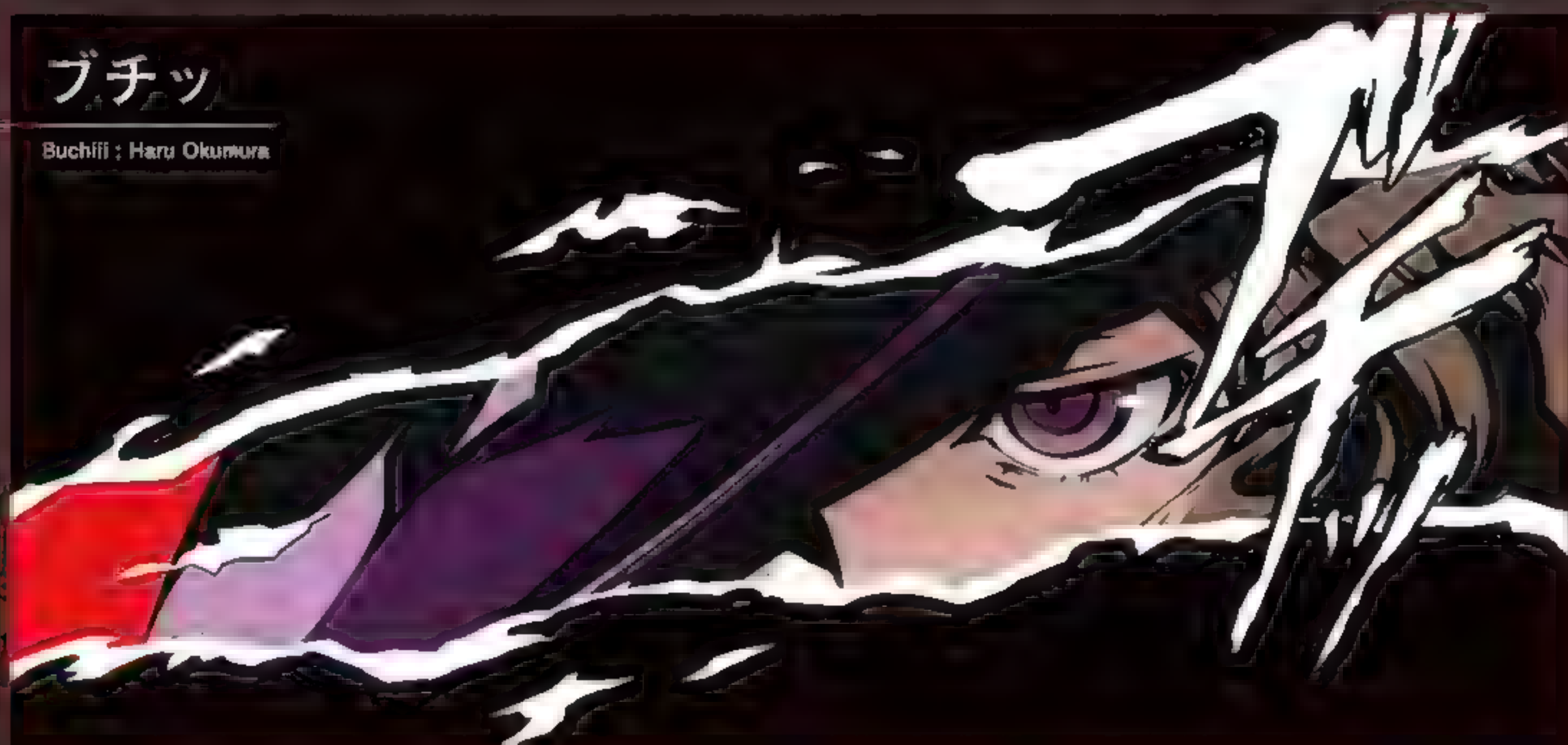
春はデザインの順番として、ベルソナがミラディと決まったことで、怪盗服を三銃士つながりのデザインにしています。ほかのキャラクターたちもベルソナと怪盗服には関連性がありますが、ミラディはとくに春の怪盗服に大きな影響を与えています。そもそもミラディというキャラクターは、日本人の誰もがイメージできるほど有名ではないので、春とミラディのイメージを合わせて提示しようという狙いもありました。

ミラディのデザインは当初、優しそうに振る舞いながら手の内を見せずに相手に近づき、謀略で操って自分がのし上がっていくという、二面性や裏表をイメージして進めていました。ですので、さまざまな武器を暗器として隠しているデザインにしたのですが、予想以上に隠れていなかったのと、そもそも暗器は中国的なイメージだと気付いて路線を変えました。貴婦人としての一面と殺伐とした一面をきちんとモーションで分けて大胆に隠し持った武器を使って正々堂々と攻撃する。そんなキャラクターになりました。

ミラディのデザインのポイントは顔ですね。社交界で使うマスカレードに目だけがついていて、正体不明なイメージを表現しています。

ブチッ

Buchiji : Haru Okumura



総攻撃トドメ

Cruncher : Haru Okumura

コープ画面

Cooperation : Haru Okumura



総攻撃

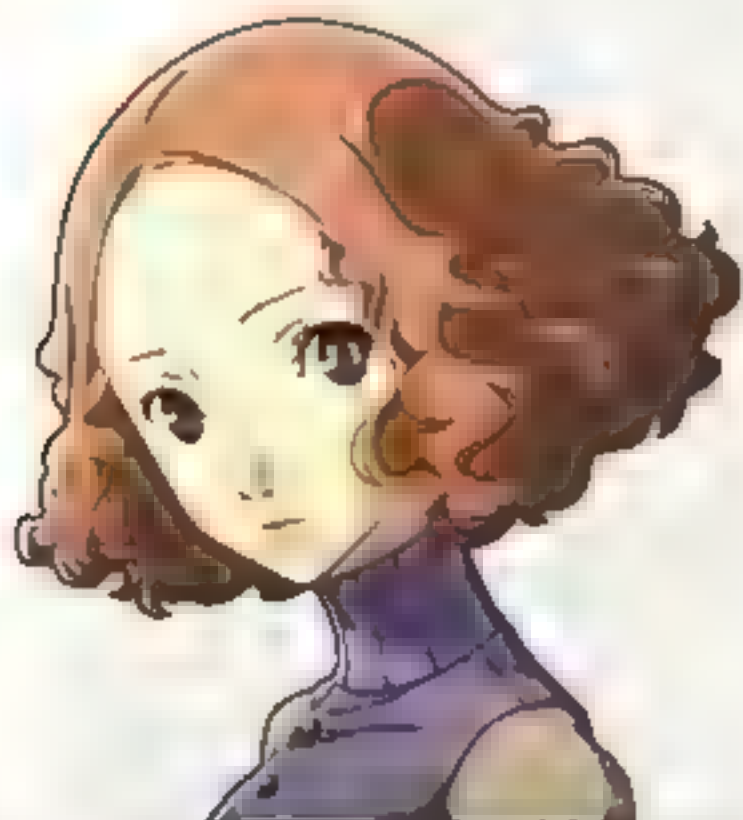
All-out Attack - Haru Okumura



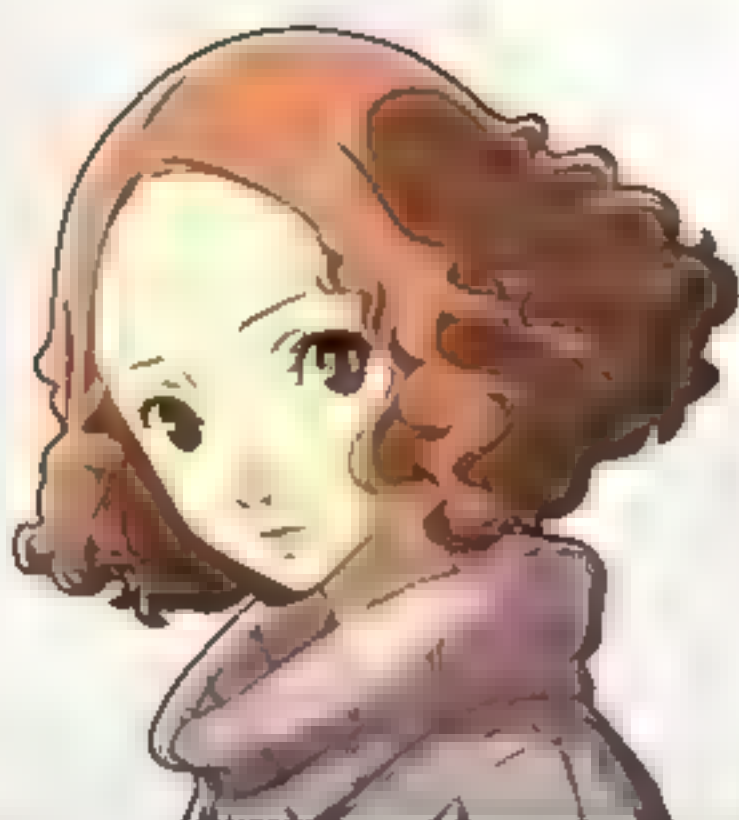
バストアップ

Face Pattern : Haru Okumura

■ 通常



制服／夏



制服／冬



ジャージ



私服／夏



私服／冬

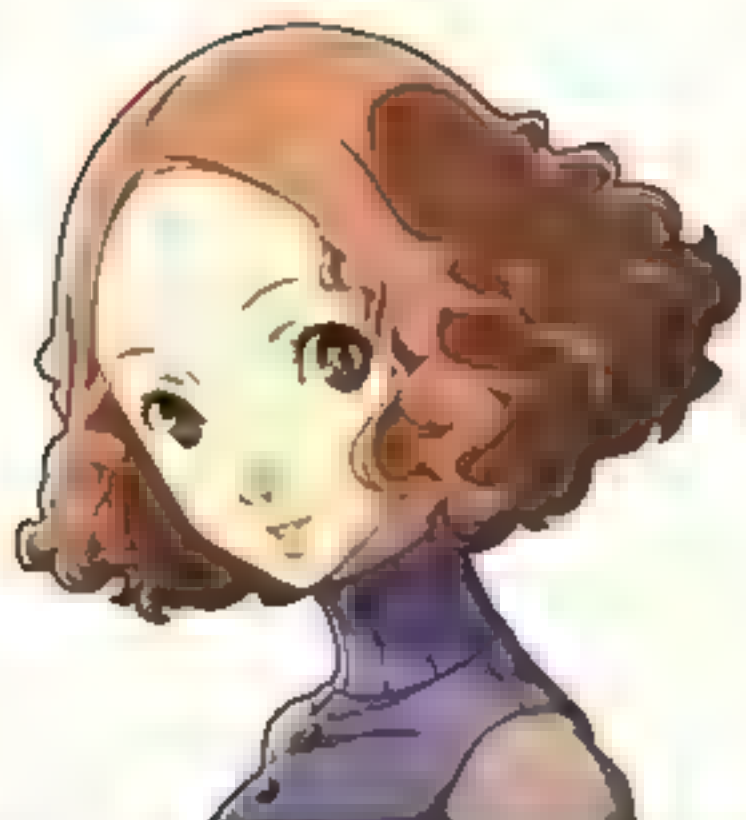


怪盗服



水着

■ 笑い



制服／夏



私服／夏



制服／冬



私服／冬



ジャージ



怪盗服

■ 怒り



制服／夏



制服／冬



ジャージ



私服／夏



私服／冬



怪盗服



怪盗服／素顔

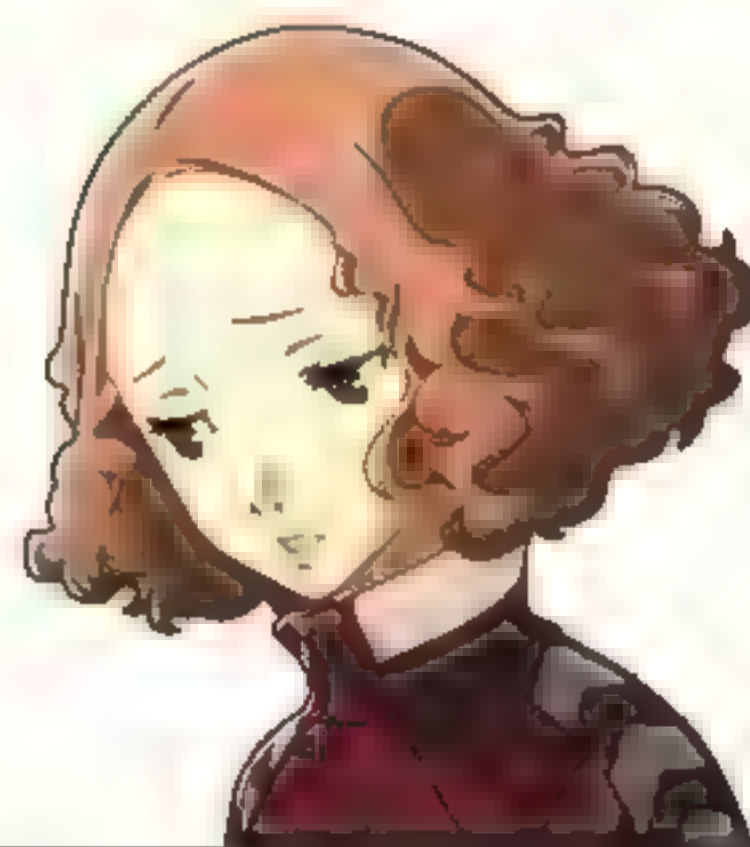
■ 悲哀



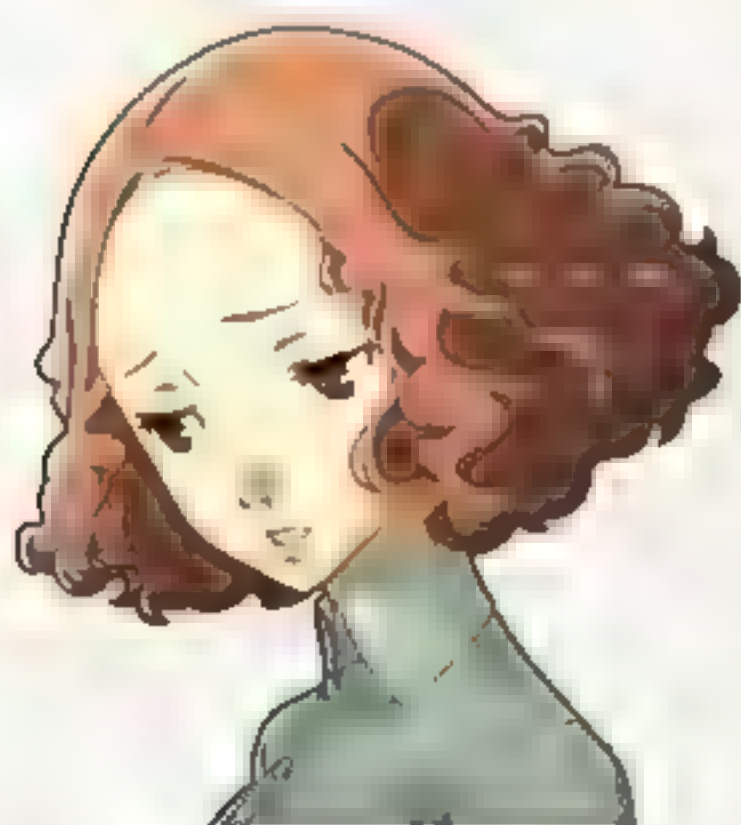
制服／夏



制服／冬



ジャージ



私服／夏

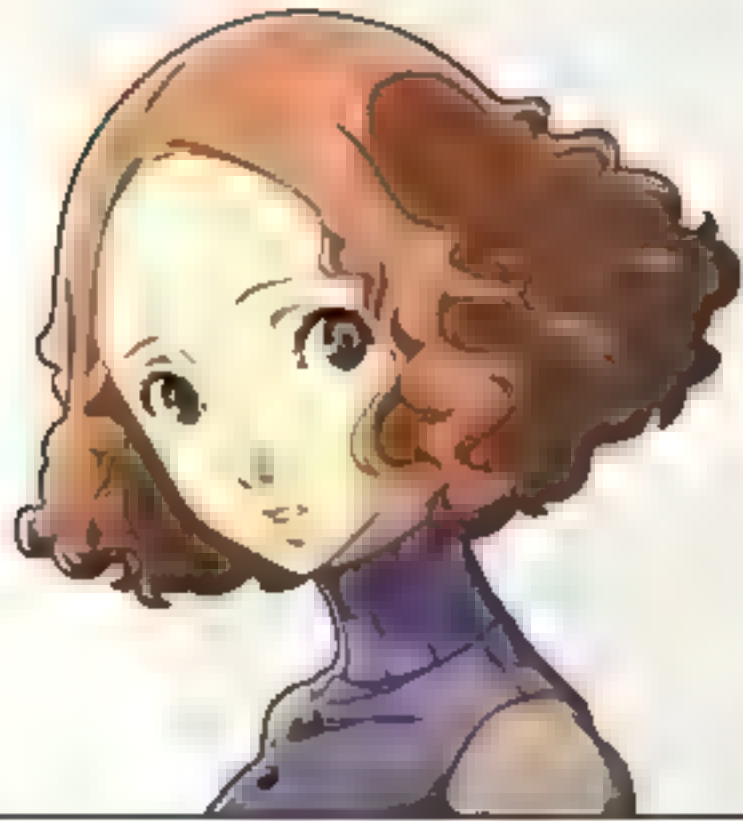


私服／冬

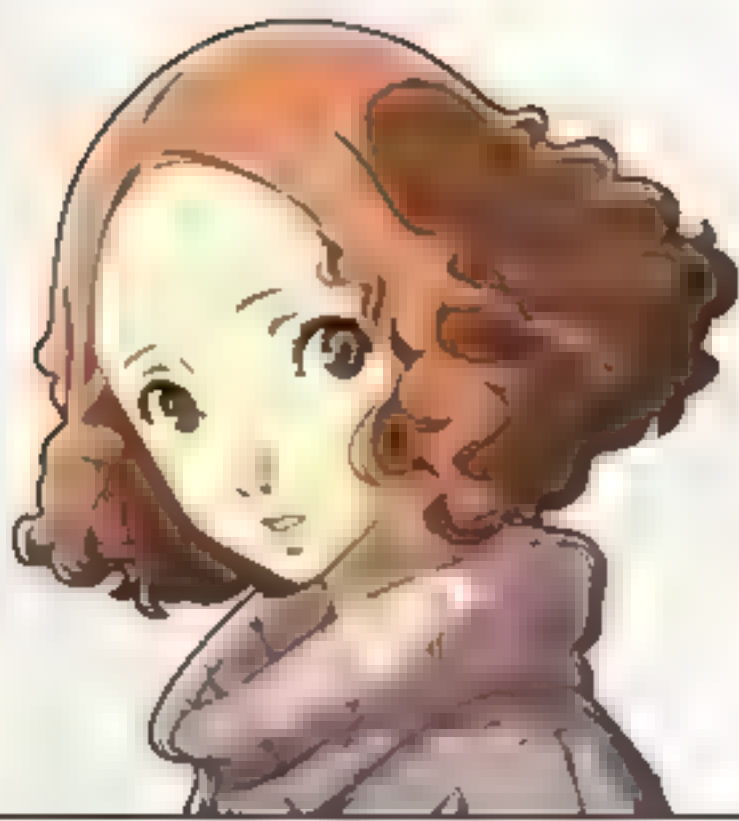


怪盗服

■ 驚き



制服／夏



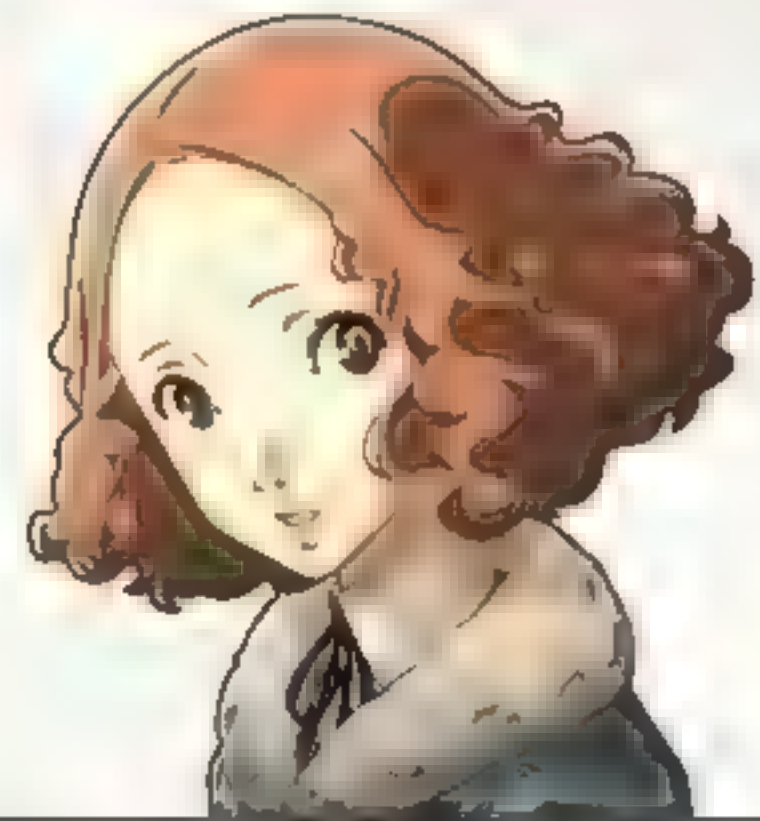
制服／冬



私服／夏



ジャージ



私服／冬



怪盗服

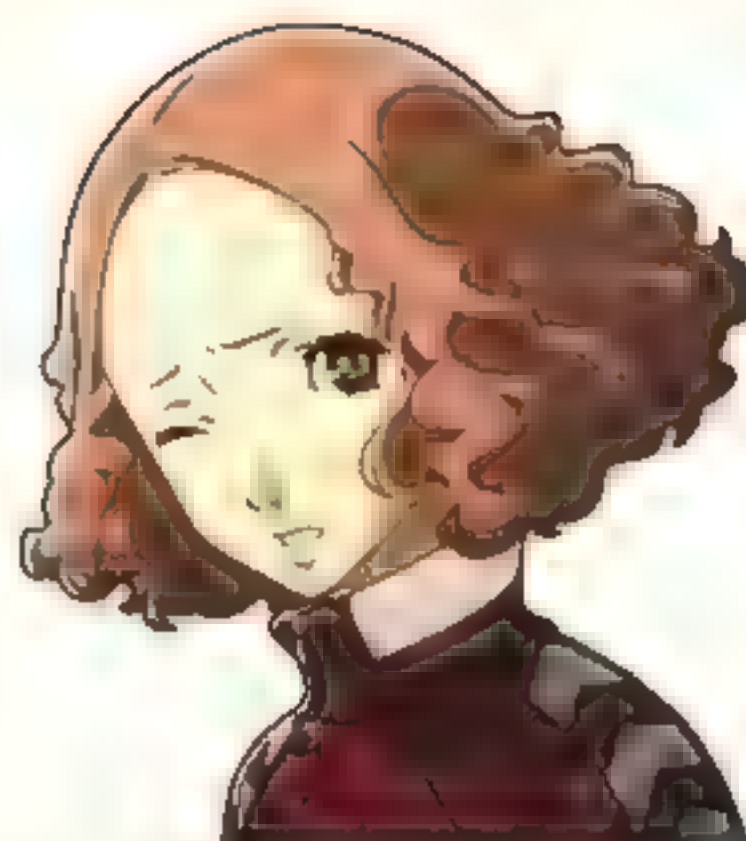
■ 苦痛



制服／夏



制服／冬



ジャージ



怪盗服

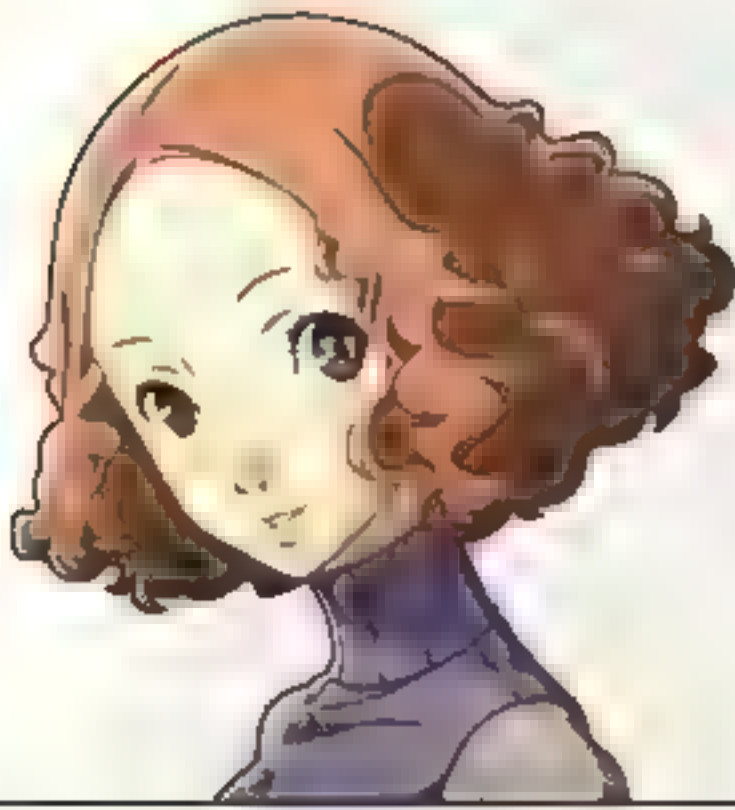


私服／夏

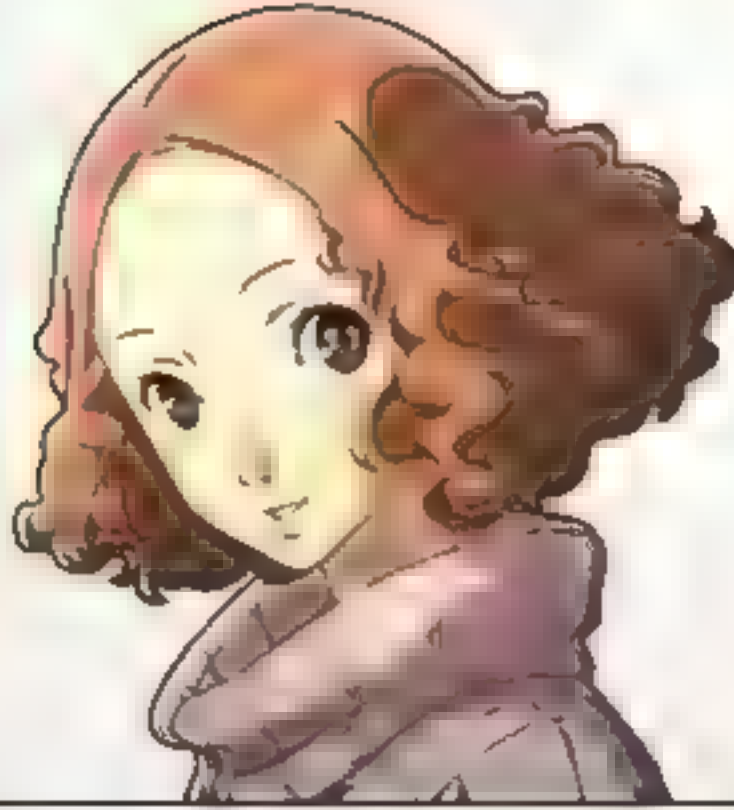


私服／冬

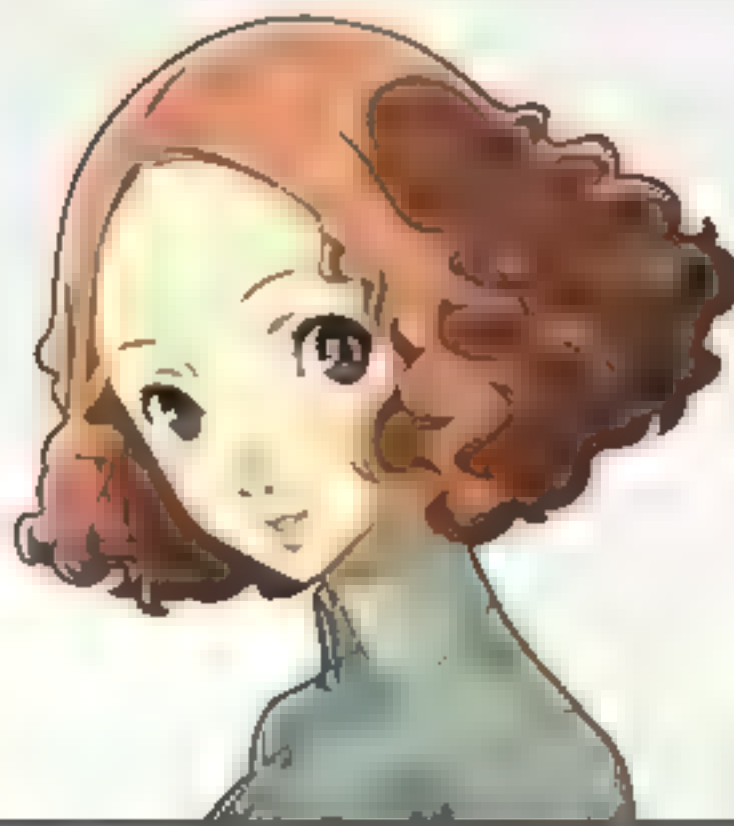
■ 照れ



制服／夏



制服／冬

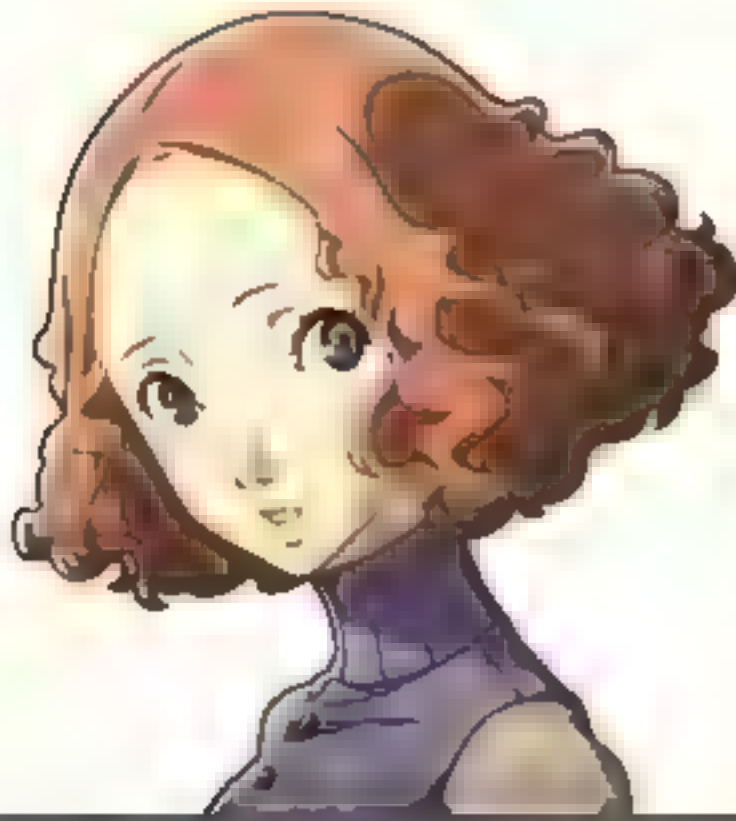


私服／夏

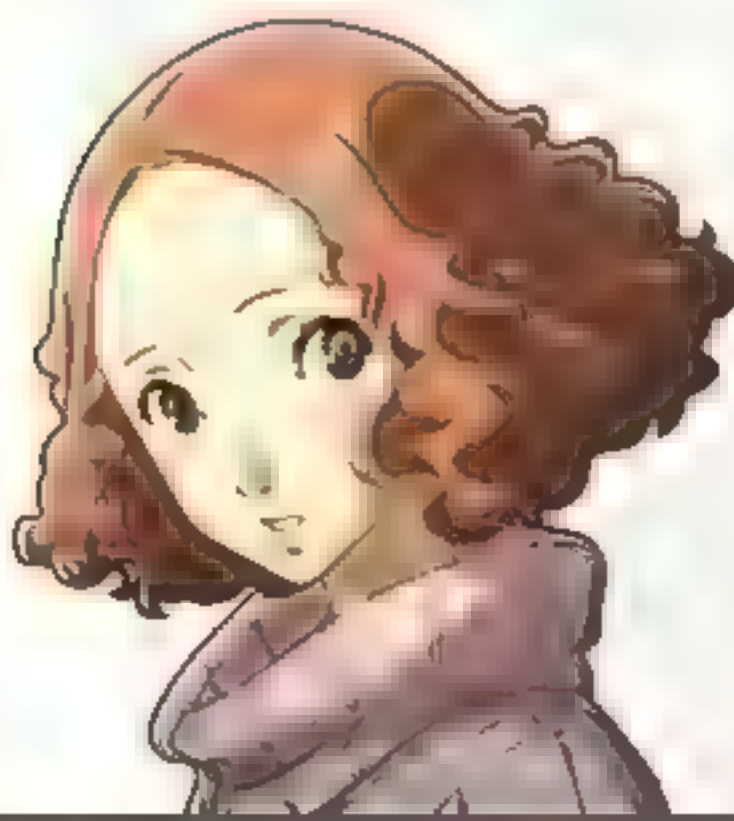


私服／冬

■ 照れ2



制服／夏



制服／冬

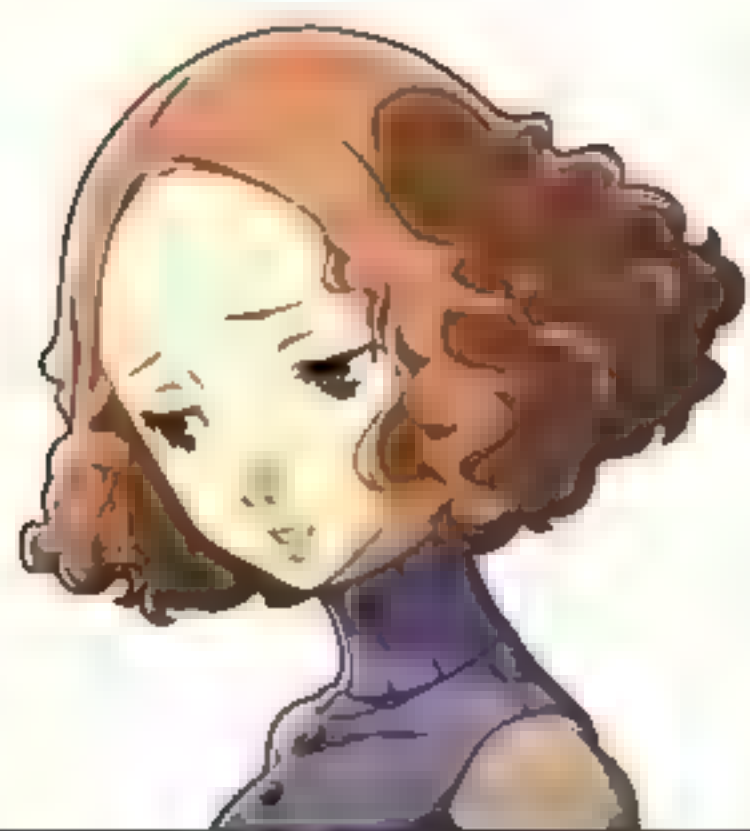


私服／夏



私服／冬

■ 悲哀泣き



制服／夏



制服／冬



私服／夏



私服／冬

イベントカットイン

Event Cut-in : Haru Okumura



悔しい・真剣



苦痛



企み・不敵・ひらめき



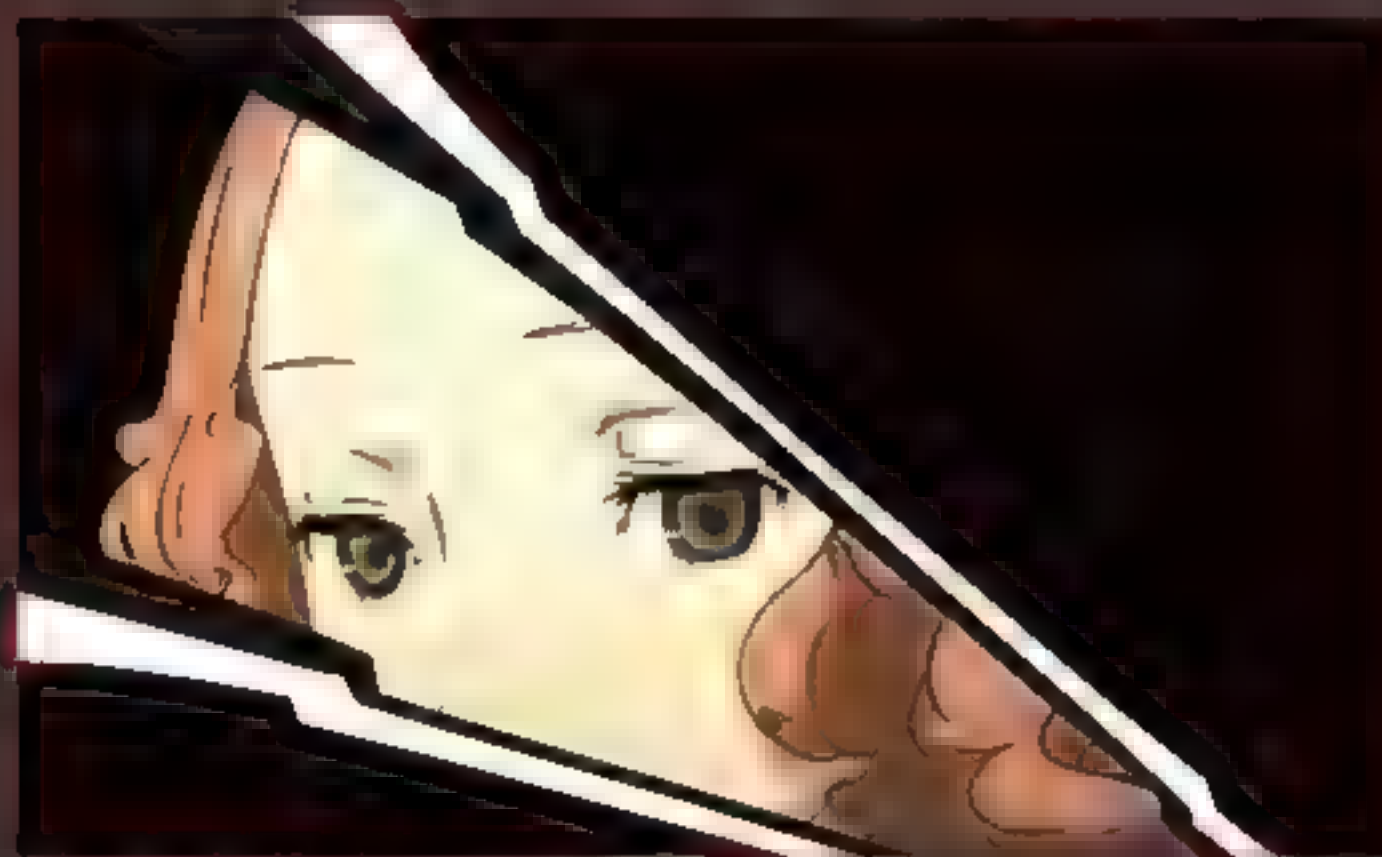
悲痛・嘲笑



喜び



驚き・困惑



怪訝・疑念・空腹・疲労・呆れ

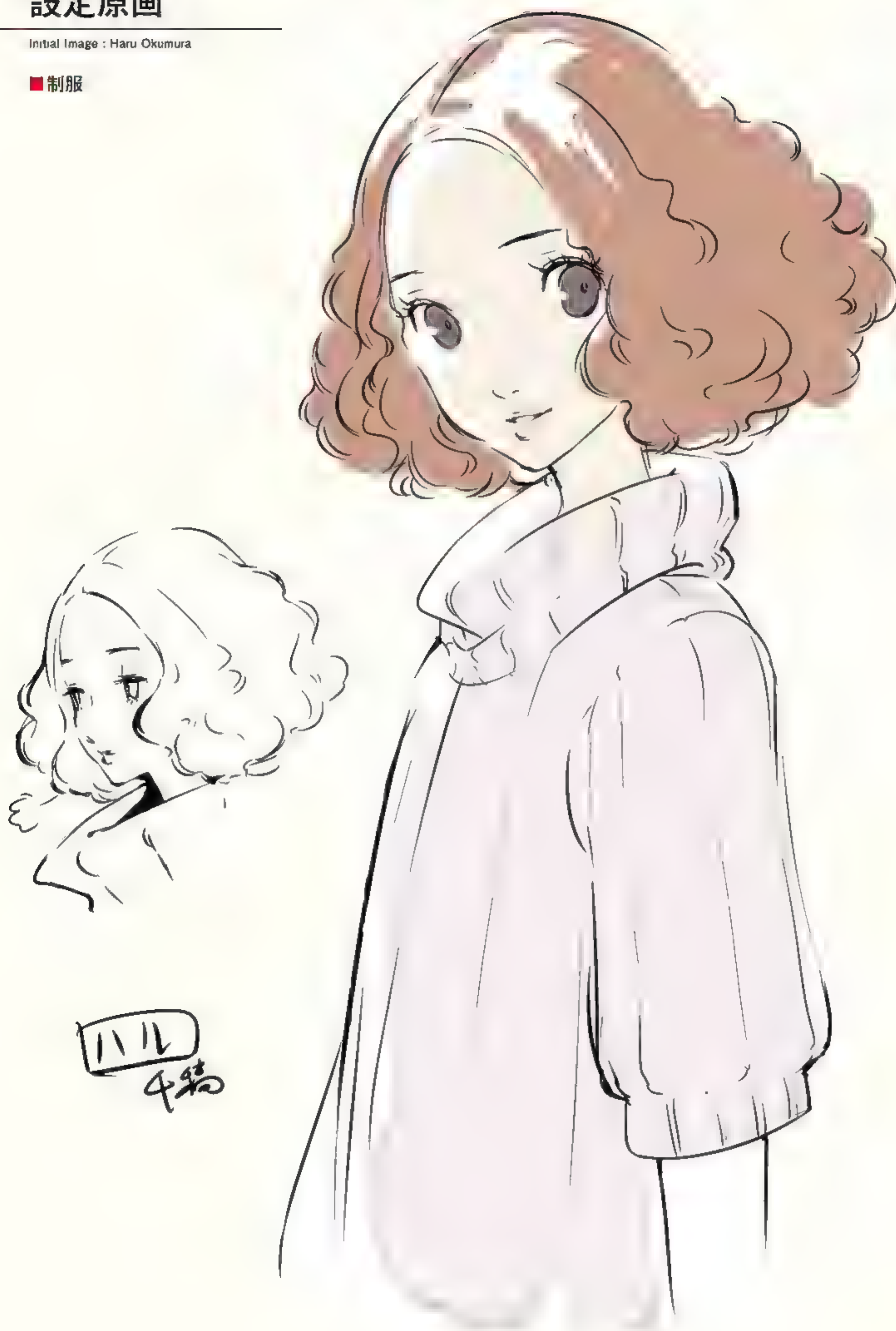


怒り・決意・覚悟

設定原画

Initial Image : Haru Okumura

■制服







■ ミラディ





211
1x-311
裝飾.



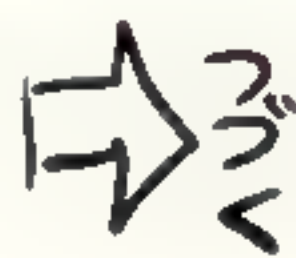
修正側へ.



以降ル-7°



カーテンで
隠れている
部分.



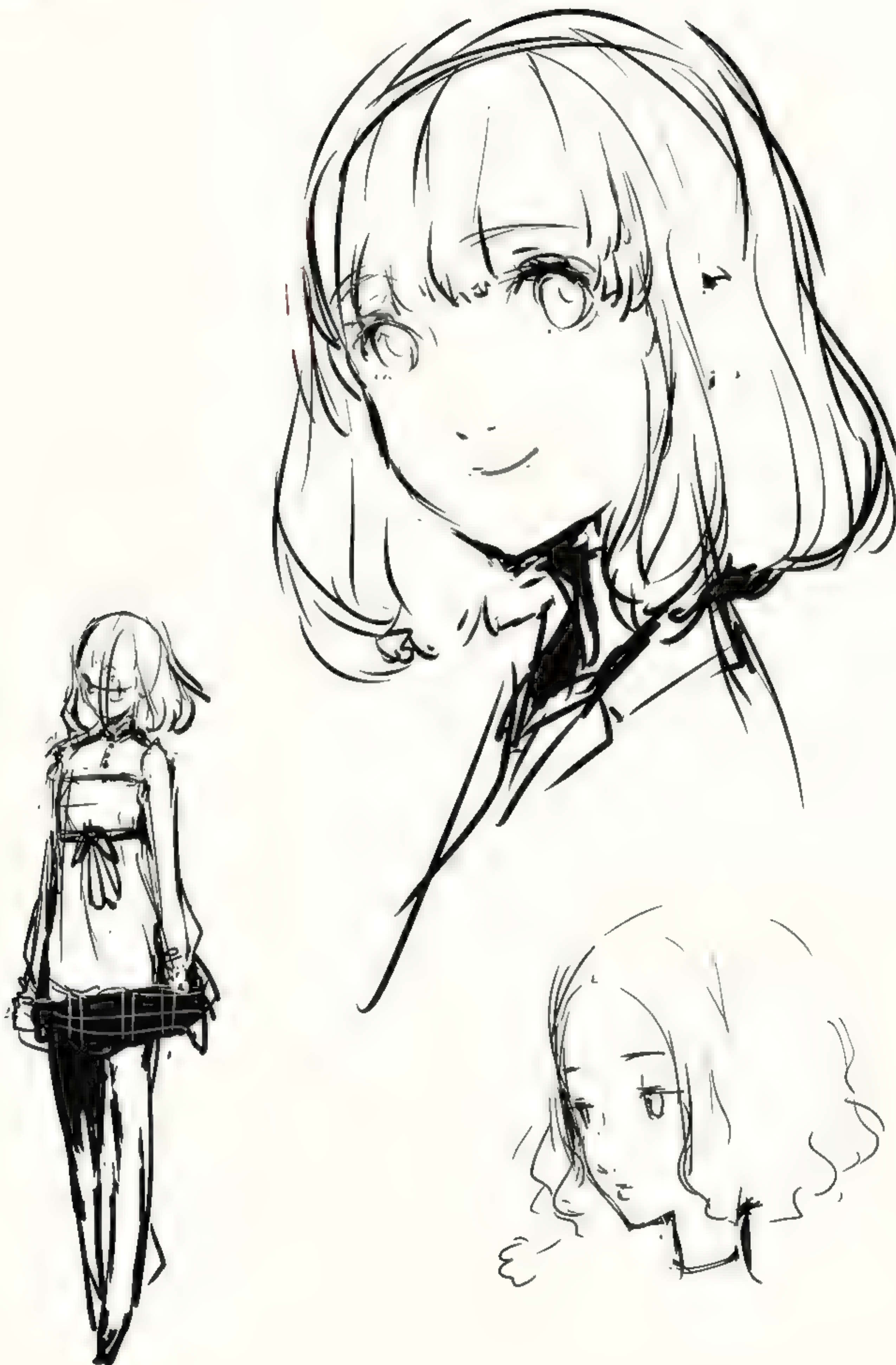




初期イメージ

Rough Design : Haru Okumura

■ 奥村春



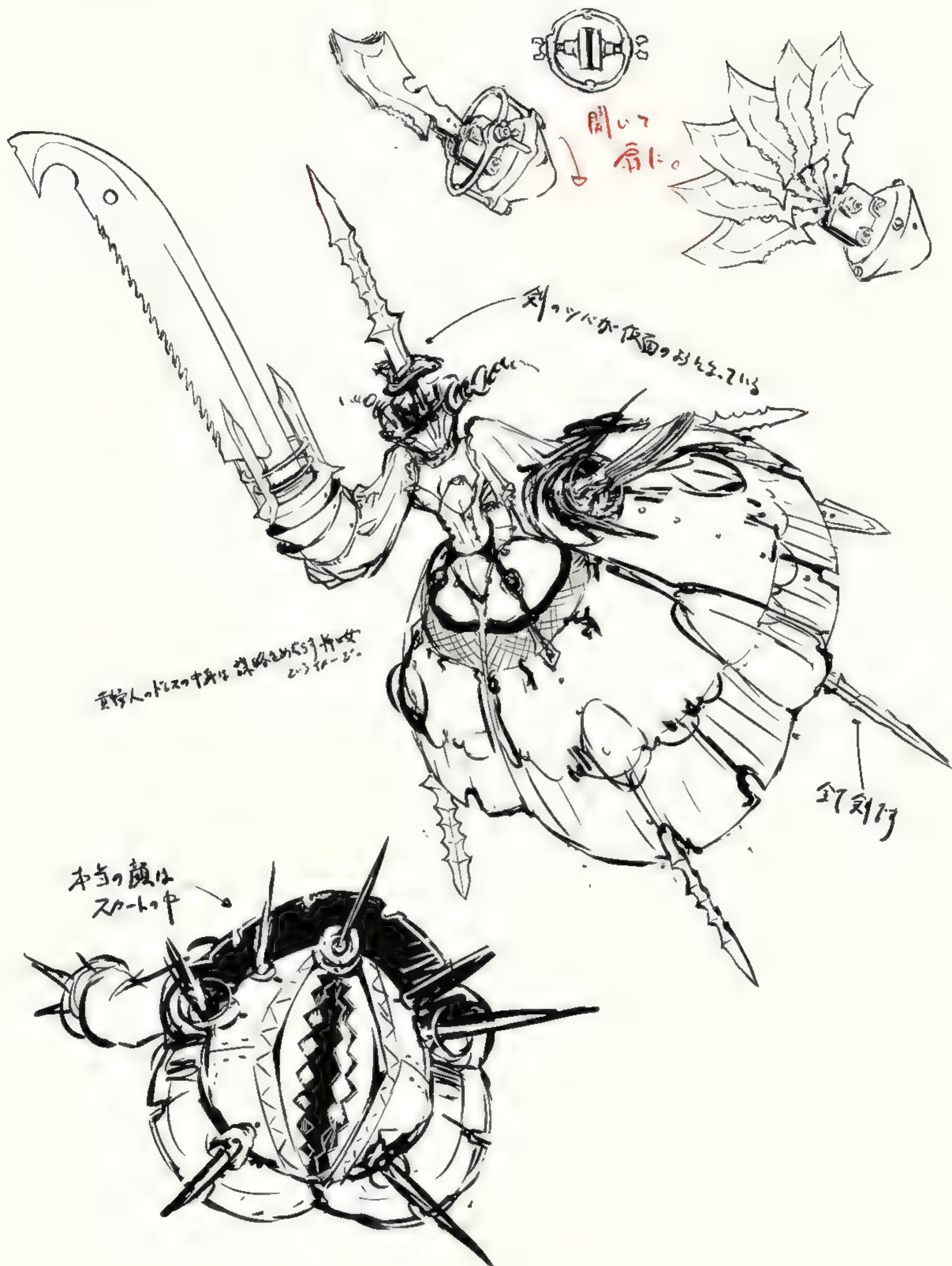


21号

240217
722028



■ ペルソナ



MAIN CHARACTER

明智吾郎
GORO AKECHI



明智吾郎 CV: 保志総一朗

主人公と同じ高校生ながら
豪傑や検察に専断協力者として重用されている
人界で「少年探偵」
しかも真やかなルックスや柔和な語り口を賣われ
テレビ番組などに出演している。
長年人脈の好意として立ち廻るが
真面目な面には、ロビンフッド

メインイラスト

Main Illustration by Gorō Akechi



Creator's Comment

明智をデザインし始めた時点で、黒っぽい主人公に対して白っぽい明智というイメージは決まっていたので、艶のある主人公と爽やかな好青年の明智の対比でデザインを考えていました。探偵という設定もかなり初期からありましたが、そのころはまだ、明智がどういう役割を持っているのかは決まっていなかった。

明智の役割が決まったあとは、明智をどこまで怪しい人物にしているのかで悩みました。というのも、いきすぎなほどの好青年にすると、むしろ胡散臭くて怪しく見えちゃうんですね。それでさまざまな方向性を探ったりもしたのですが、最終的には爽やかさを加減しつつ、好青年路線で進めました。このとき意識



Profile	
性別	男
身長	178cm
体重	64kg
学年	高校3年
星座	ふたご座
血液型	A型
コードネーム	クロウ / CROW
アルカナ	正義
初期ペルソナ	ロビンフッド
家族構成	なし(都内マンションで一人暮らし)
特技	推理
クセ	話の途中で考え込む
趣味	自転車(都内の移動は小回りの利くクロスバイクを使う) ボルダリング、ダーツなどの流行りのスポーツ
食の好み	とくになし。食に関しては話聴き重視で、評判になったものはすぐに試す。行列に並ぶのも苦ではない。大人たちとの金銭的なやり取りも兼ねており、趣味の自転車を飛ばして都内各地を回っている。大人との付き合いが多いことから、都内の隠れ家的名店や、高級料理店にも顔が利くが、じつは味にはあまり関心がない。

したのは、必要以上に真面目で堅い雰囲気を出さないことです。普段はシャツの前を開けるとか、ネクタイを少しズラすとか、髪をかき上げるといった、自然体の陽気さみたいなものを前面に出しています。というのも、ガチガチにお堅いキャラクターが正義の味方をする、やはりやればやるほど怪しく見えちゃうからです。たとえば『ペルソナ4』の足立のように、どこかヌケていたり、スキがある人のほうが怪しくないと。思うんですよ。

明智のデザインのポイントは手袋です。色も黒です。これはちょっと怪しすぎじゃない？ という声もあったのですが、あと、いまよく見ると、アップにすると口元にちょっと裏がありそうに見えますね。



ブチッ

Buchiji : Goro Akechi



総攻撃トドメ

Cruncher : Goro Akechi

コープ画面

Cooperation : Goro Akechi

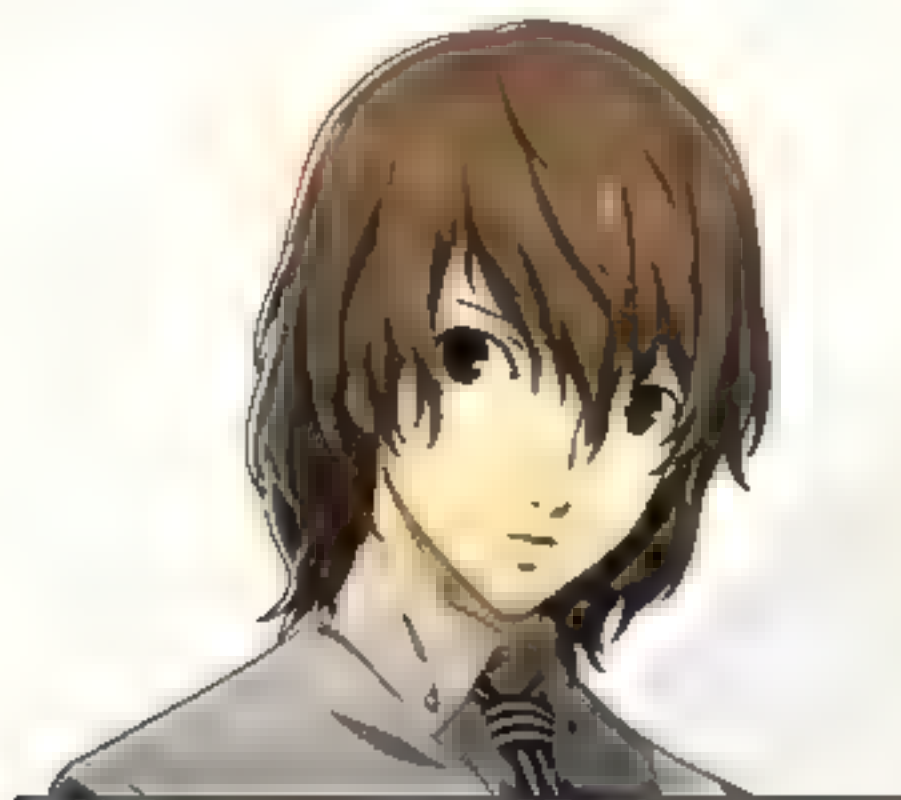




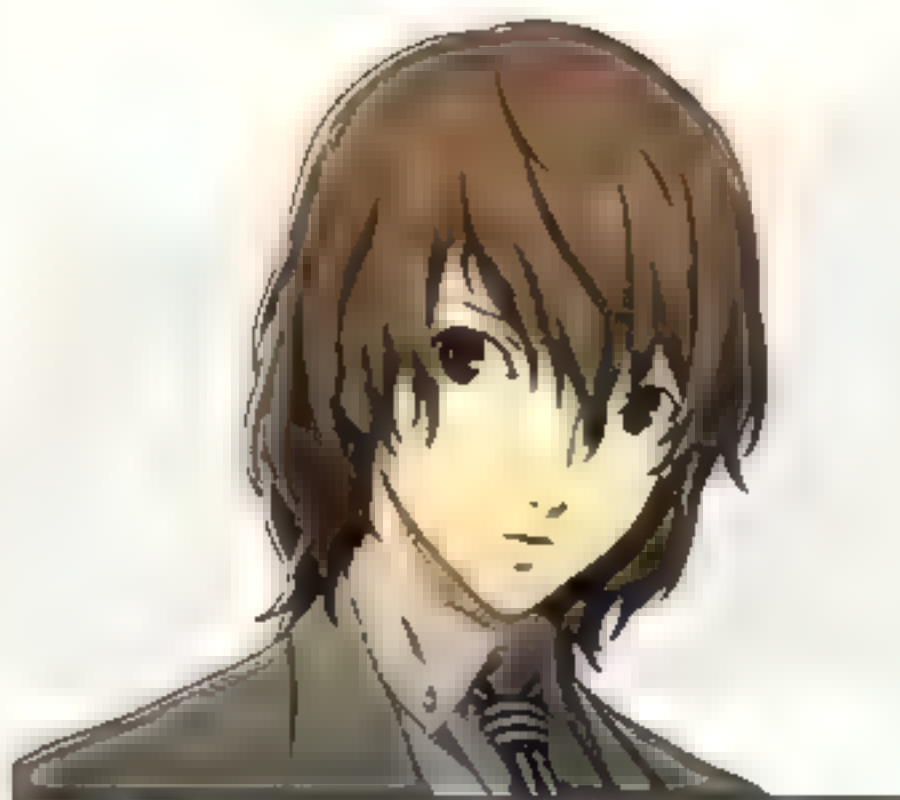
バストアップ

Face Pattern : Goro Akechi

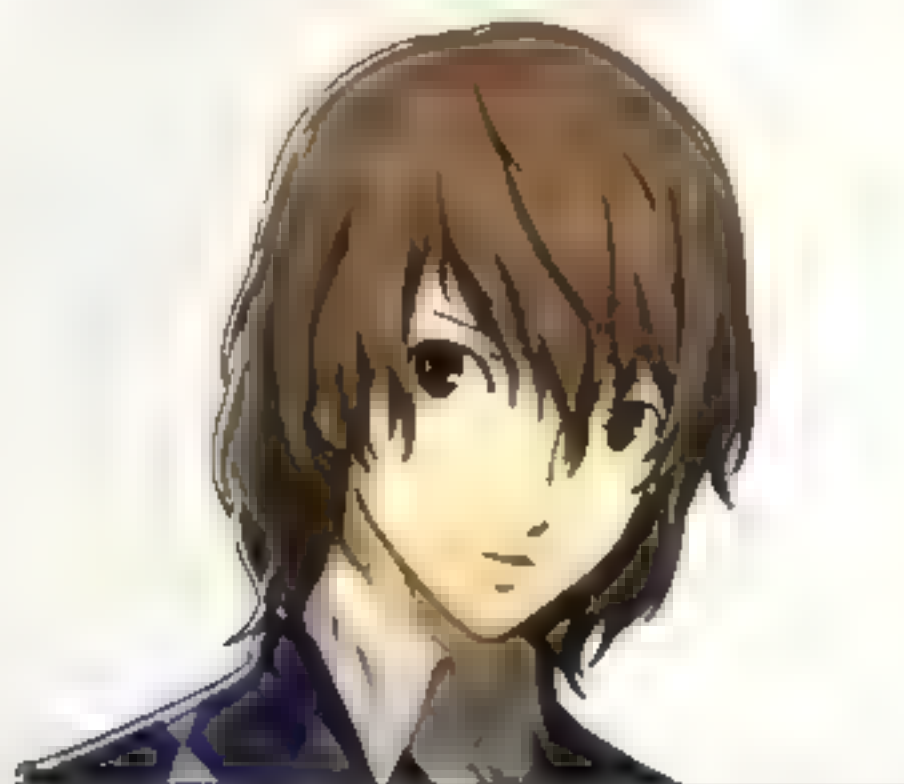
■ 通常



制服／夏



制服／冬

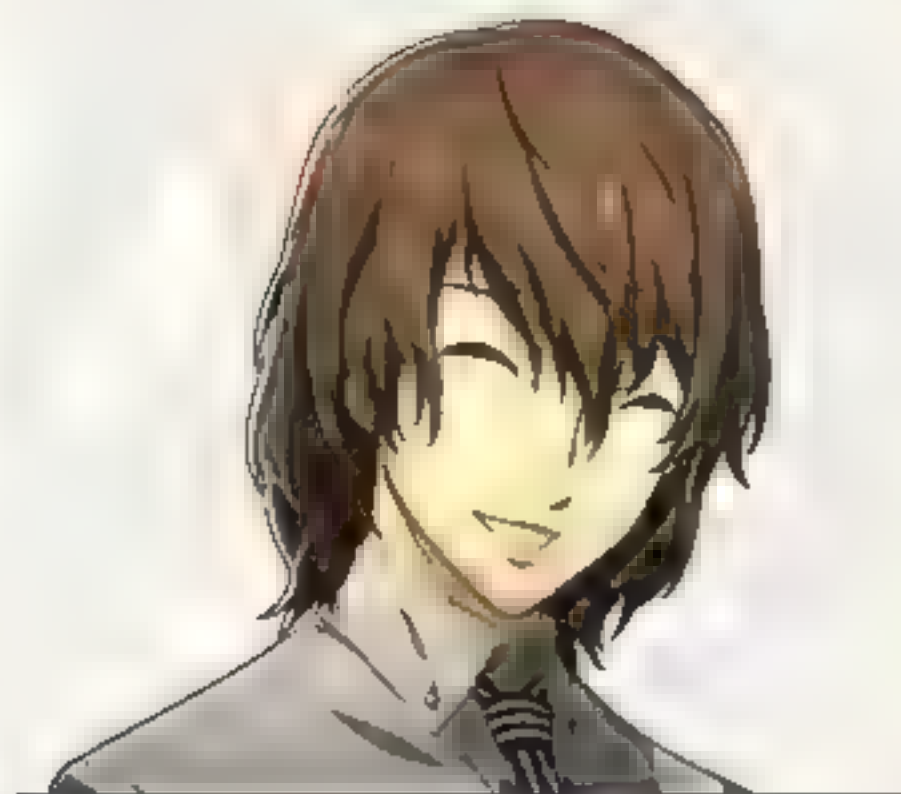


私服

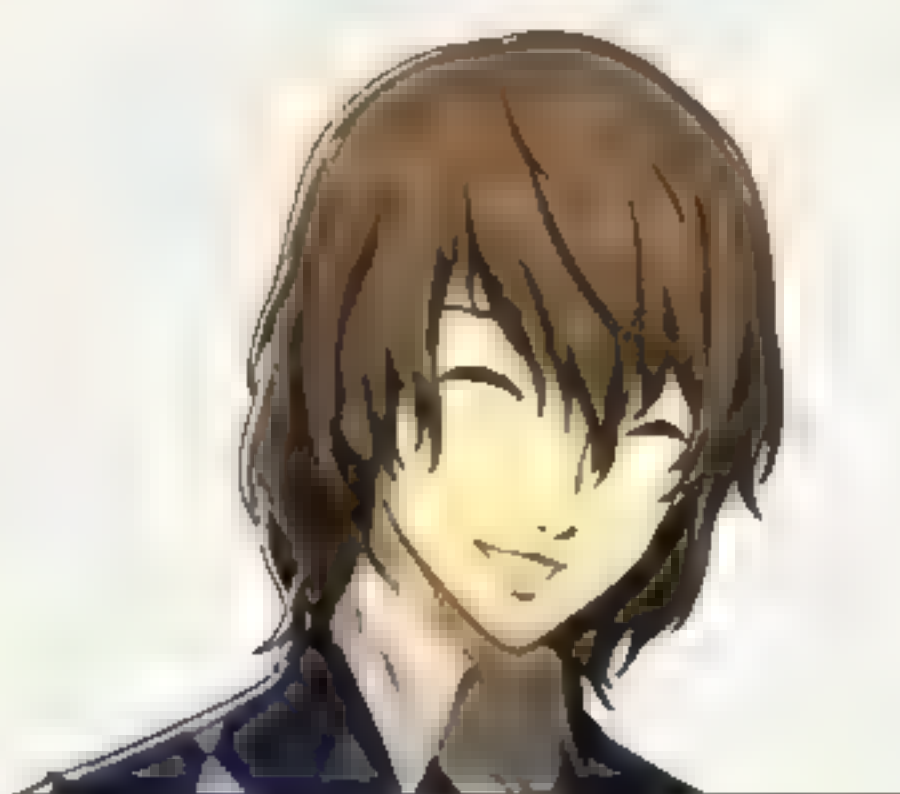


怪盗服

■ 笑い



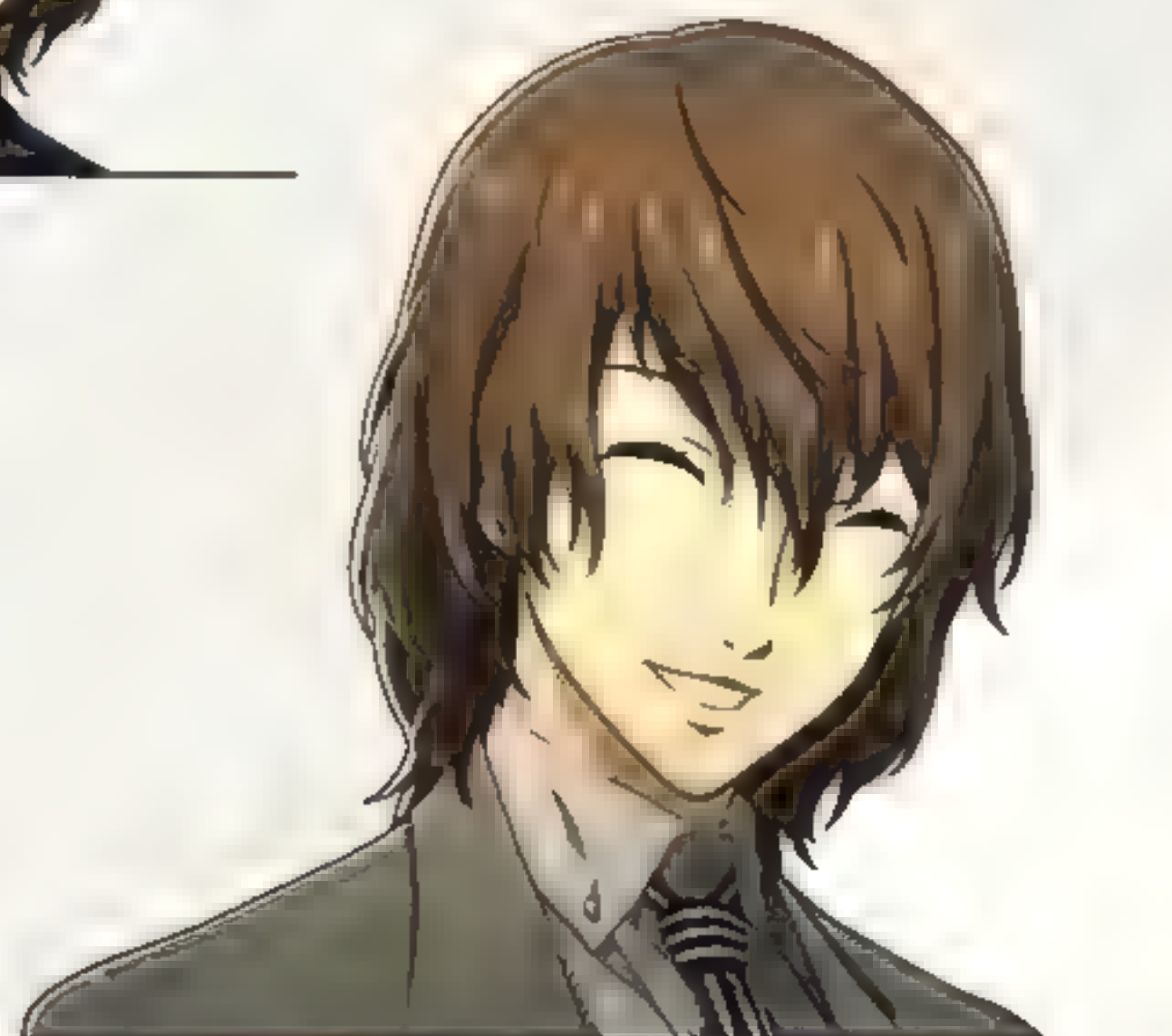
制服／夏



私服

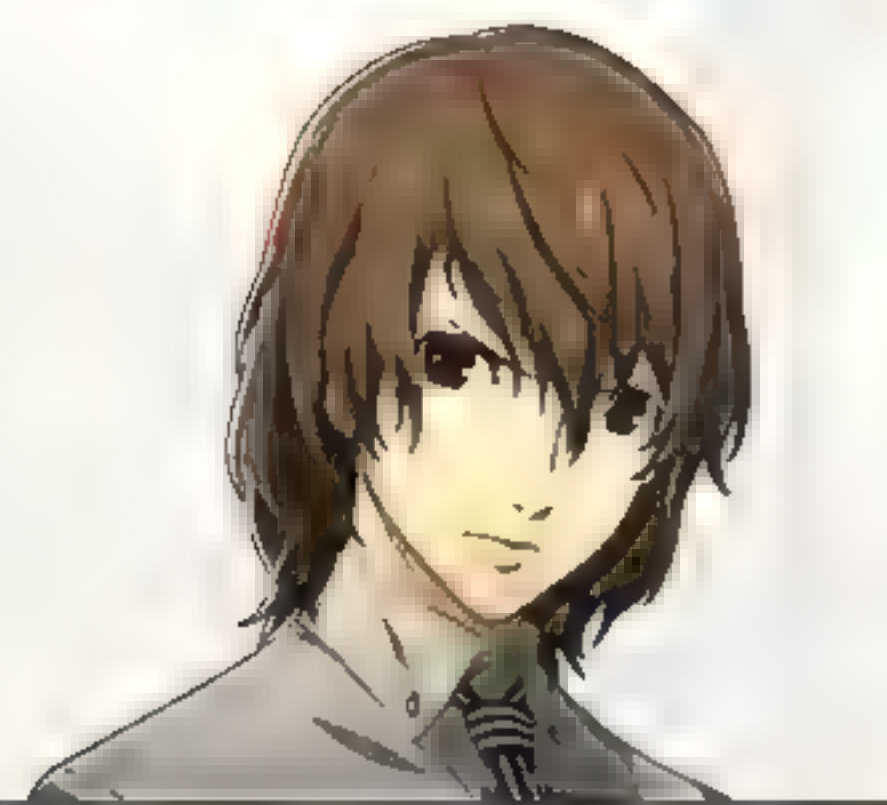


怪盗服

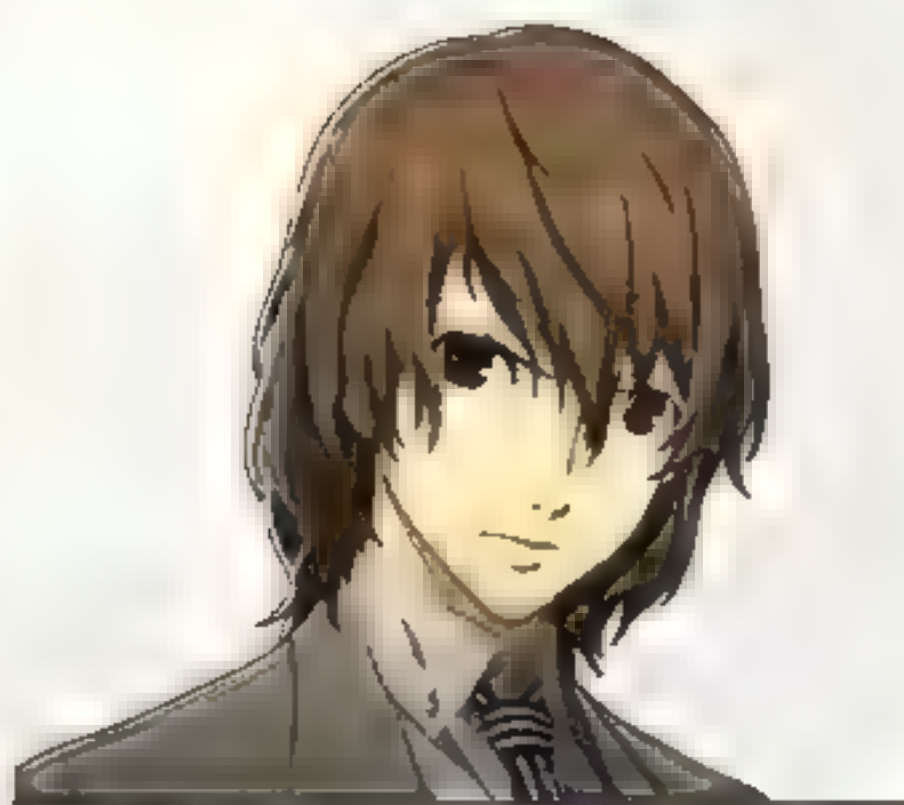


制服／冬

■ 怒り



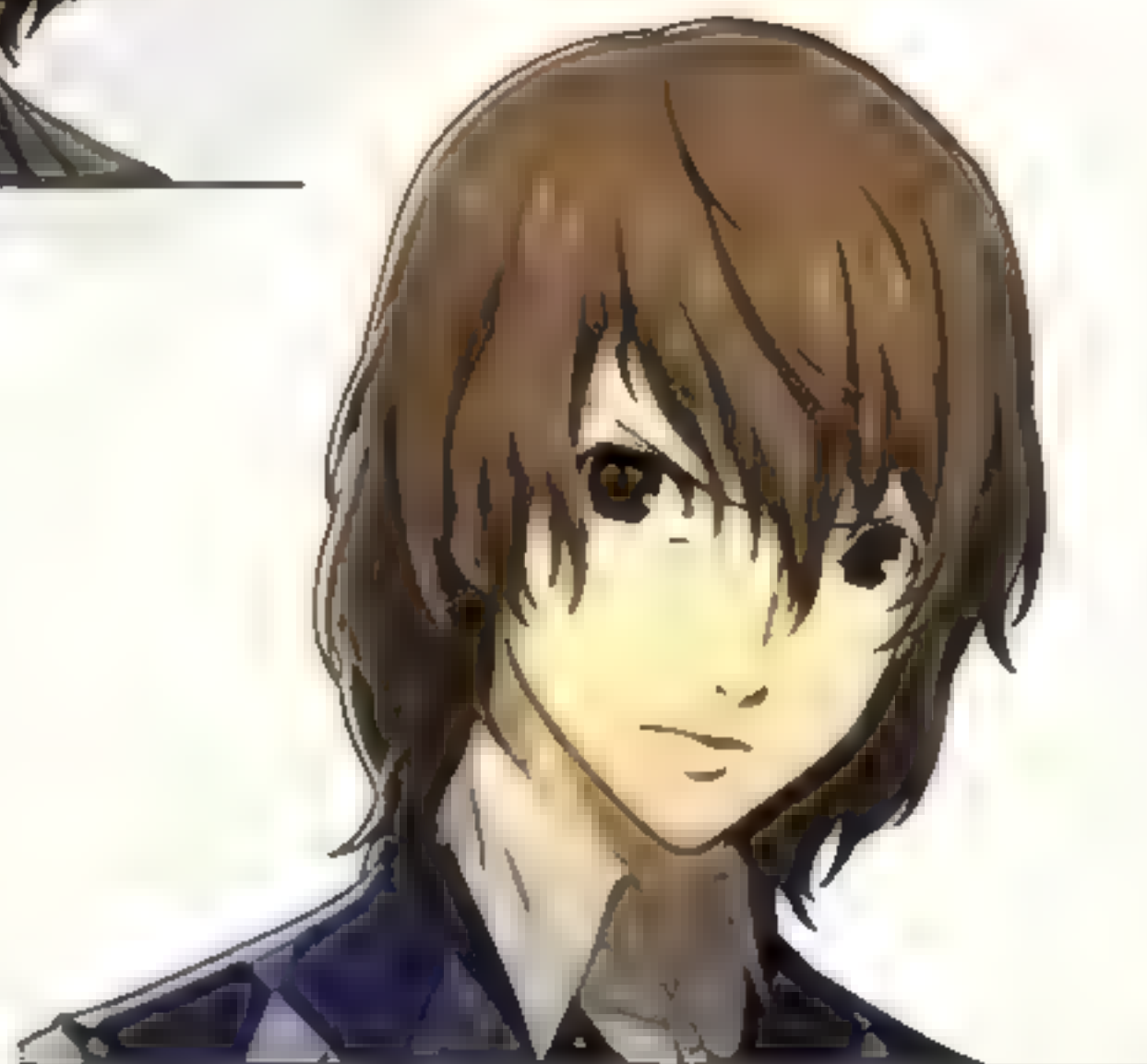
制服／夏



制服／冬

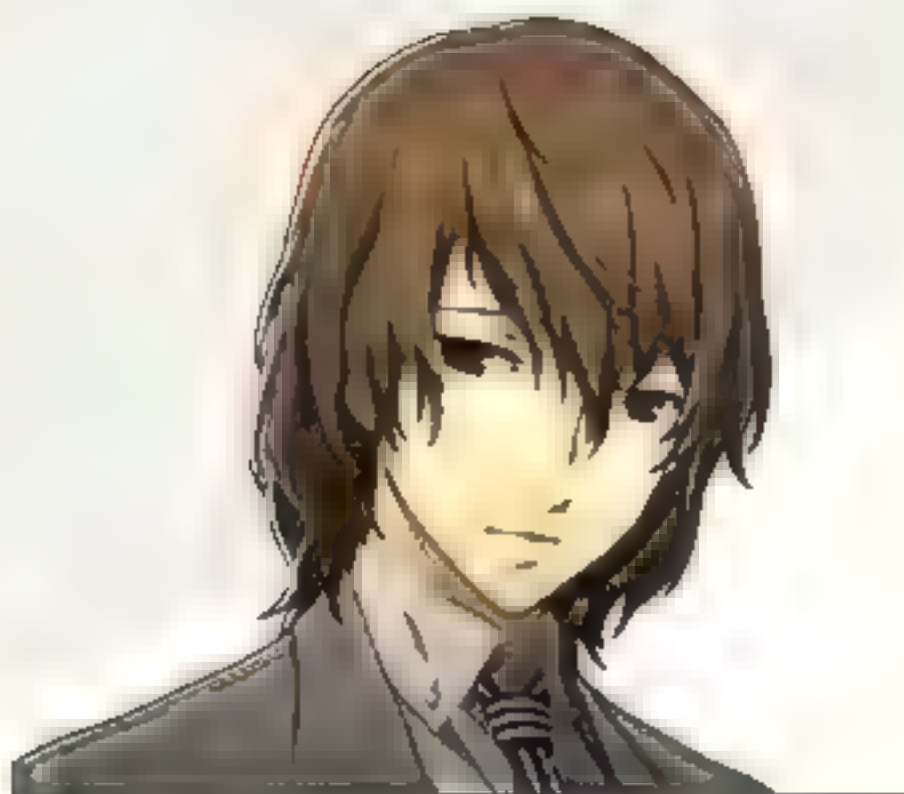


怪盗服

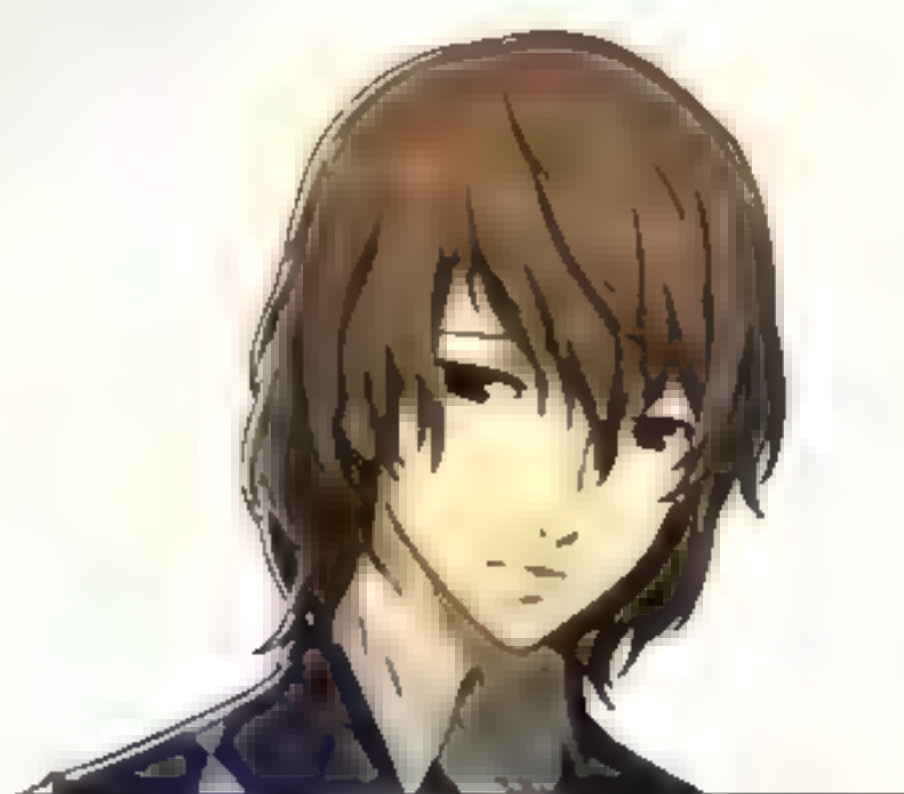


私服

■ 悲哀



制服／冬



私服

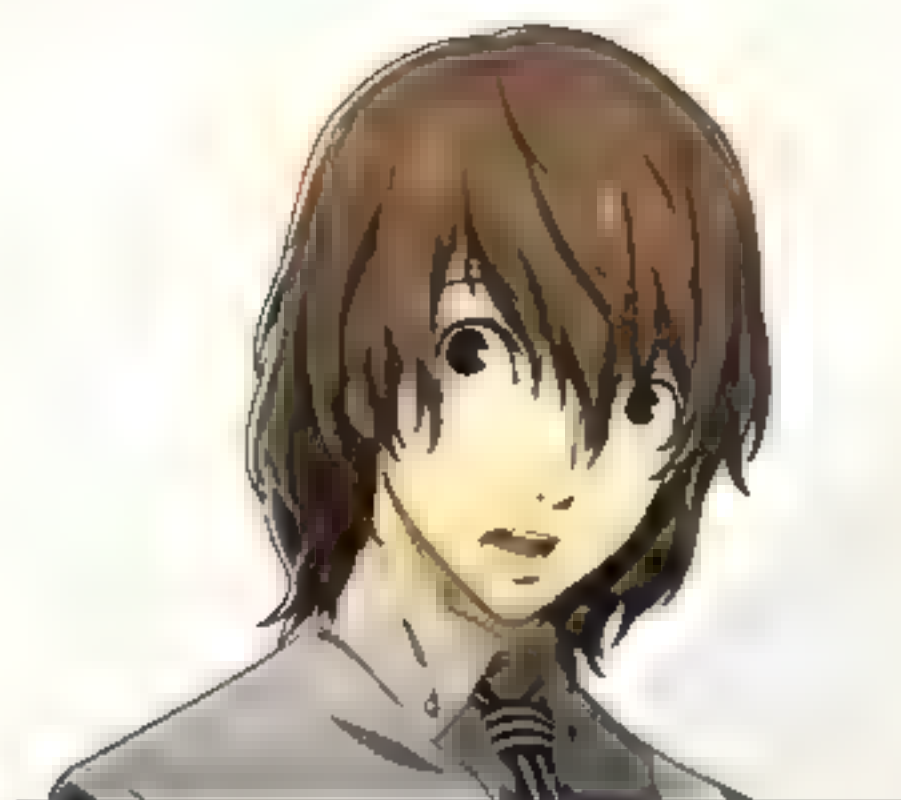


怪盗服

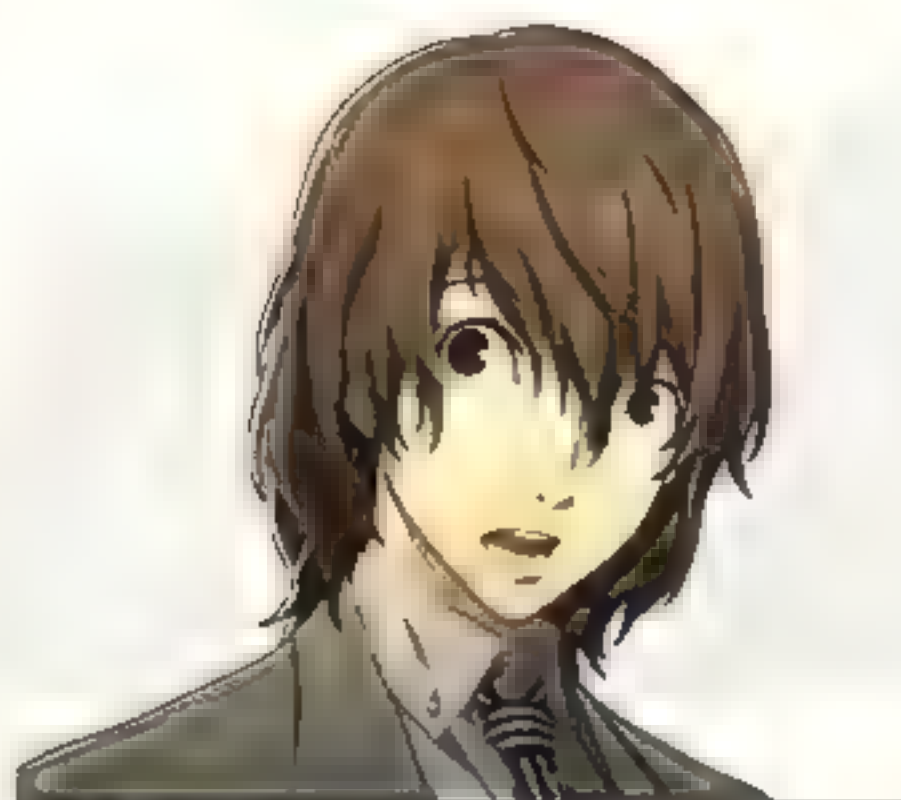


制服／夏

■ 驚き



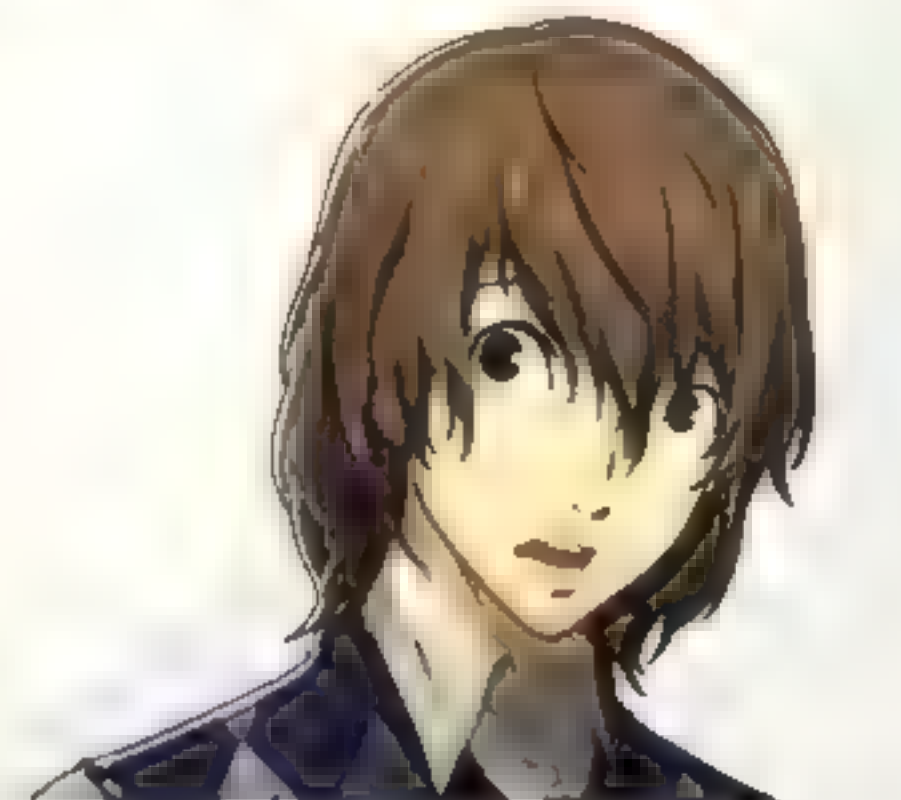
制服／夏



制服／冬

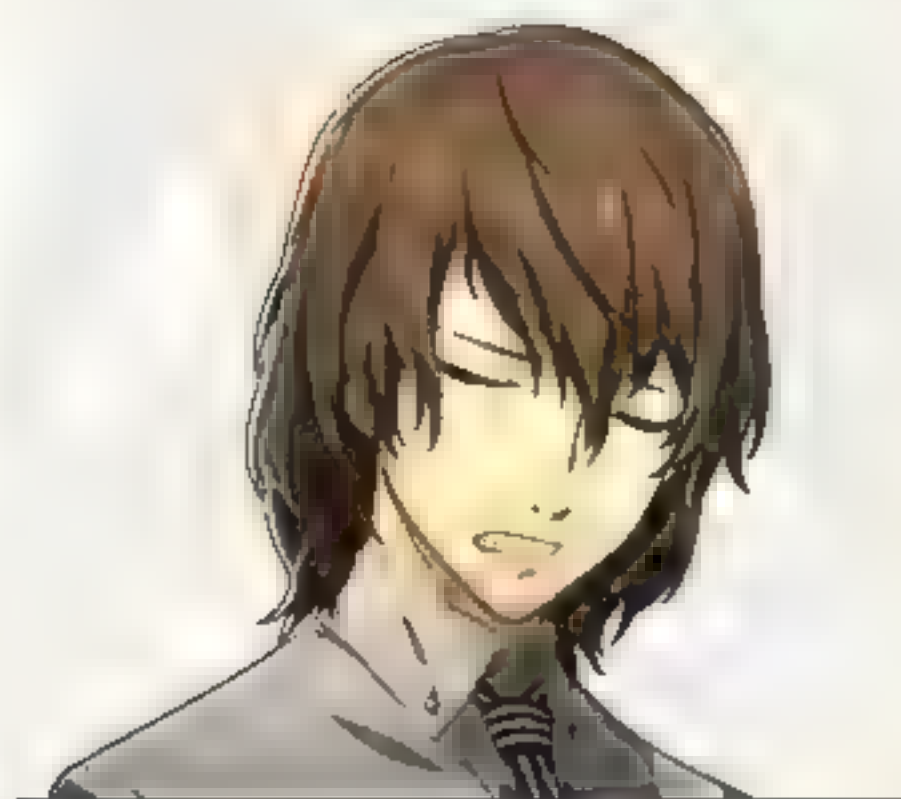


怪盗服

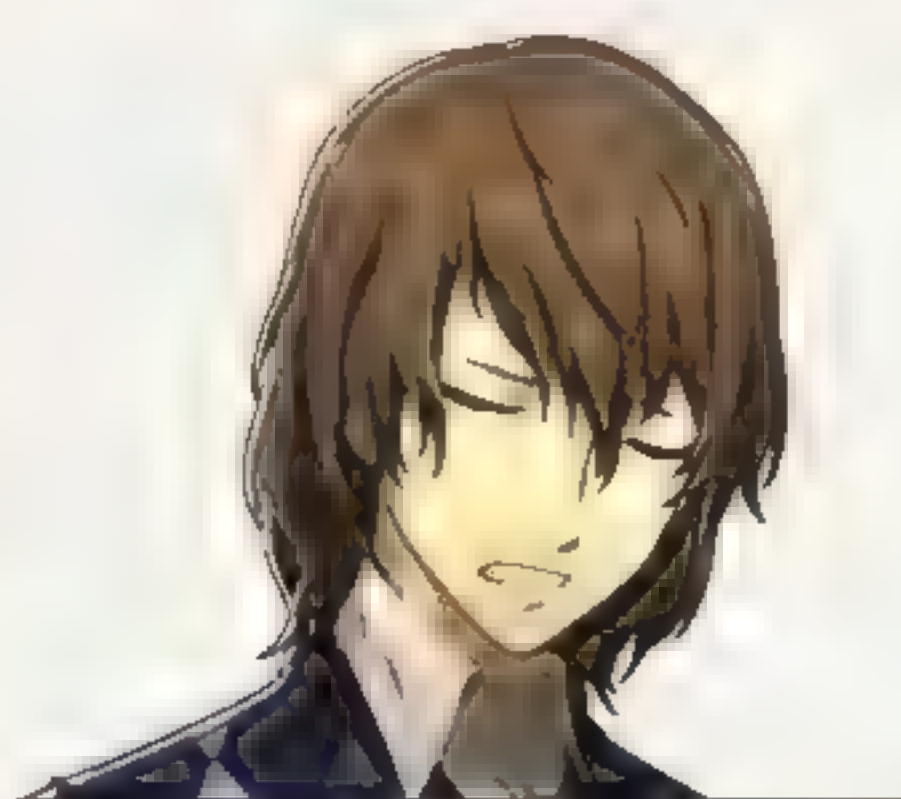


私服

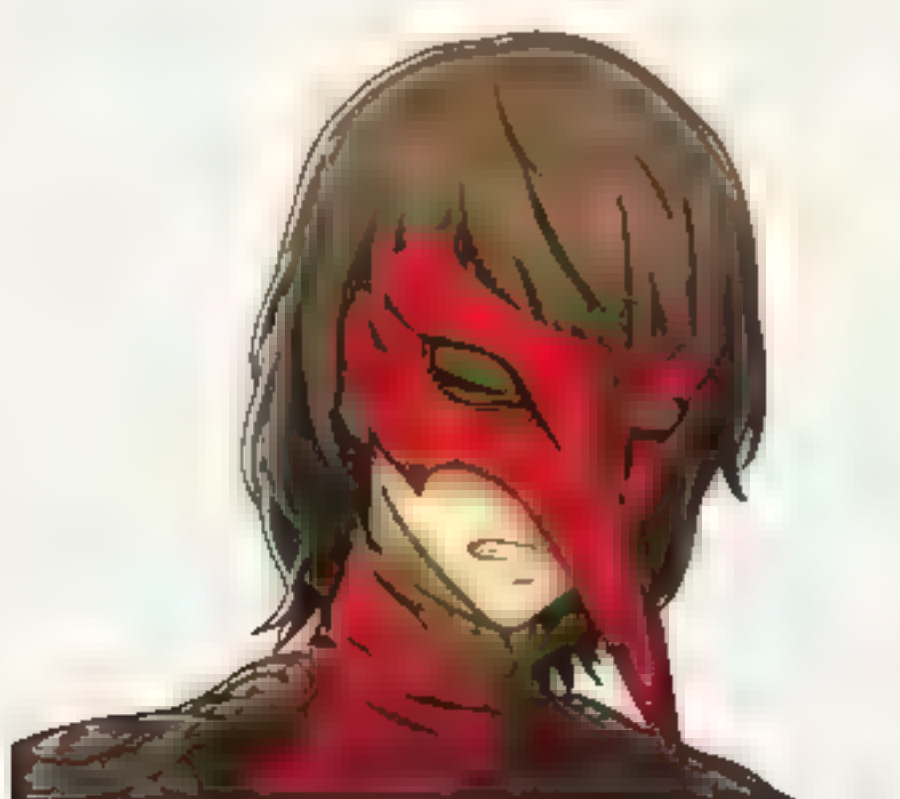
■ 苦痛



制服／夏



私服



怪盗服



制服／冬

イベントカットイン

Event Cut-in : Goro Akechi



悔しい・真剣・怪訝・警戒



全み・不敵・ひらめき



苦痛



悲痛・微笑・空虚・疲労・呆れ



喜び



驚き・困惑

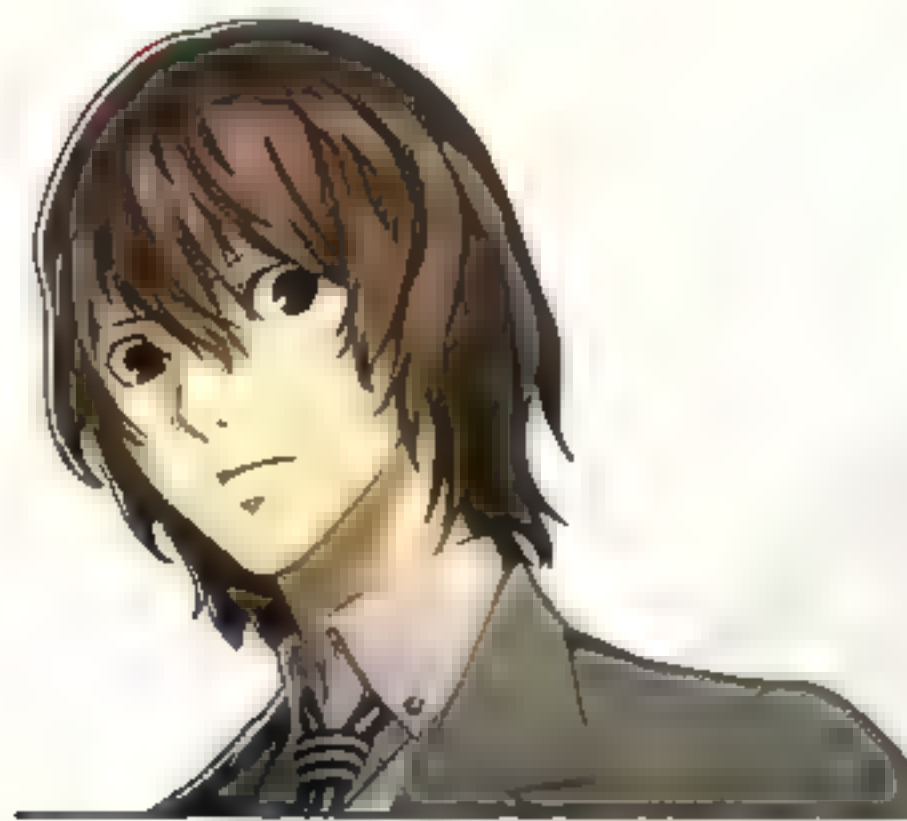


怒り・決意・覚悟

バストアップ (ダークサイド)

Face Pattern : Goro Akechi

■ 通常



制服



認知世界

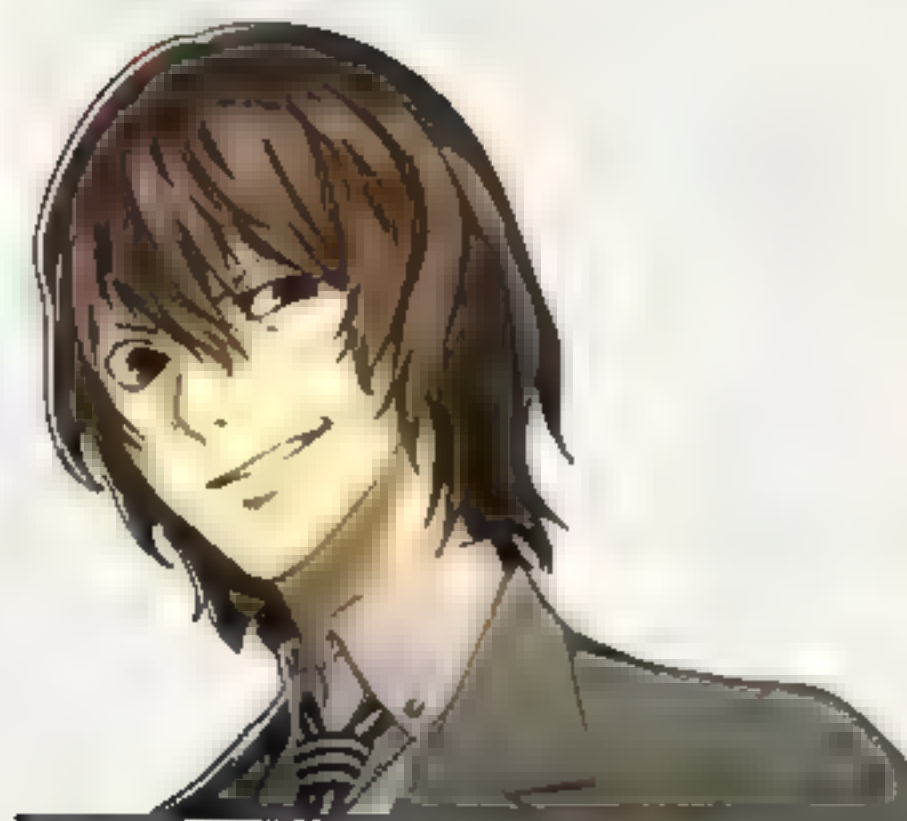


怪盗服



怪盗服2

■ 笑い



制服



怪盗服

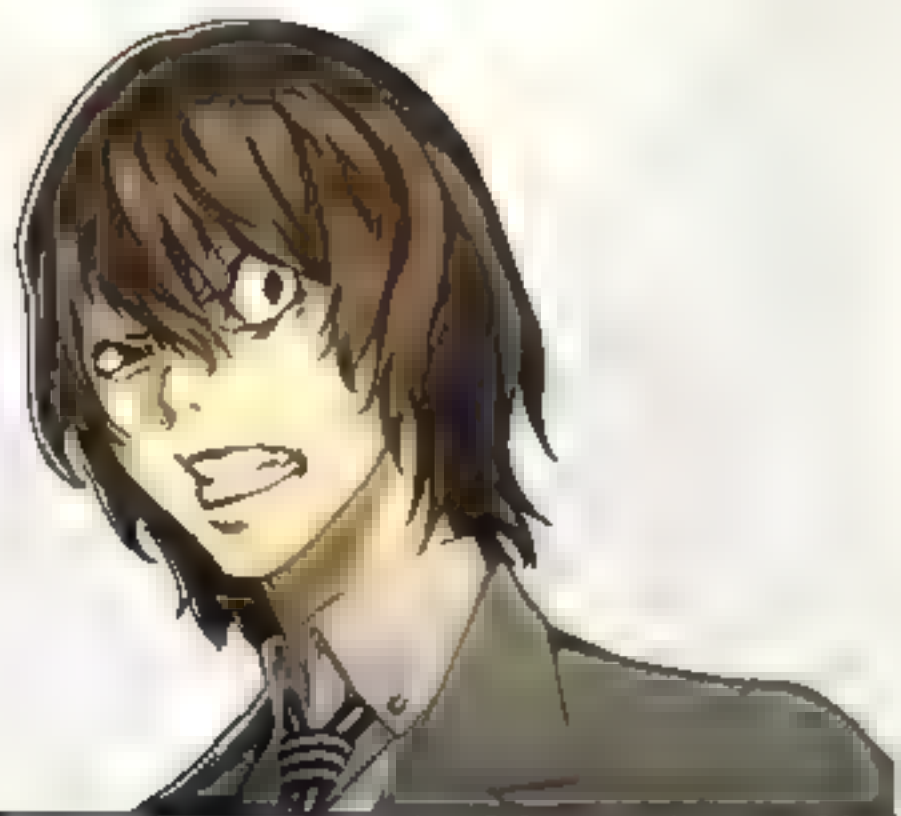


怪盗服2



認知世界

■ 怒り



認知世界



怪盗服



怪盗服

■ 苦痛



怪盗服

イベントカットイン (ダークサイド)

Event Cut-In: Goro Akechi



怒り



全み、不敵

ブチッ (ダークサイド)

Buchiil: Goro Akechi



設定原画

Initial Image : Goro Akechi

■ 学生服





■怪盗服

怪盗服
設定



Creator's Comment

明智のマスクのモチーフは、中世西洋のベスト医師がつけていたベストマスクです。人を近寄らせないイメージでしょうか。キャラクター的にも鼻高々で天狗な人物なので、天狗のように鼻を高くして、「お前の鼻をへし折ってやる!」と思わせるようなデザインでもあります。服装は貴族や騎兵隊、儀仗兵の儀礼服のイメージです。日の当たる場所、つまり表に出るための礼服ですね。怪盗や盗賊、泥棒とは無縁で、正義の味方を気取っている感じかな、と。明智が表舞台のイメージで、裏舞台にいる主人公との対比が出るといいかなと思いました。

■ロビンフッド

◎ 胸の2-7



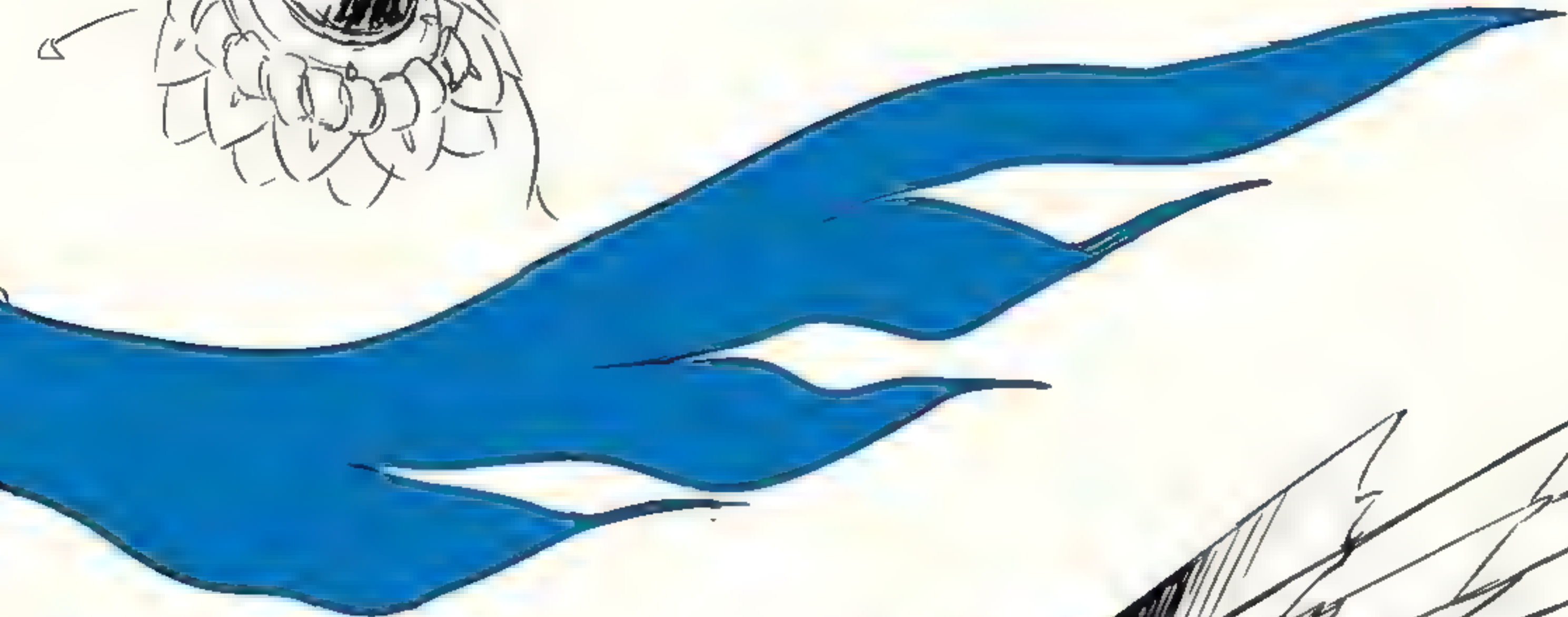
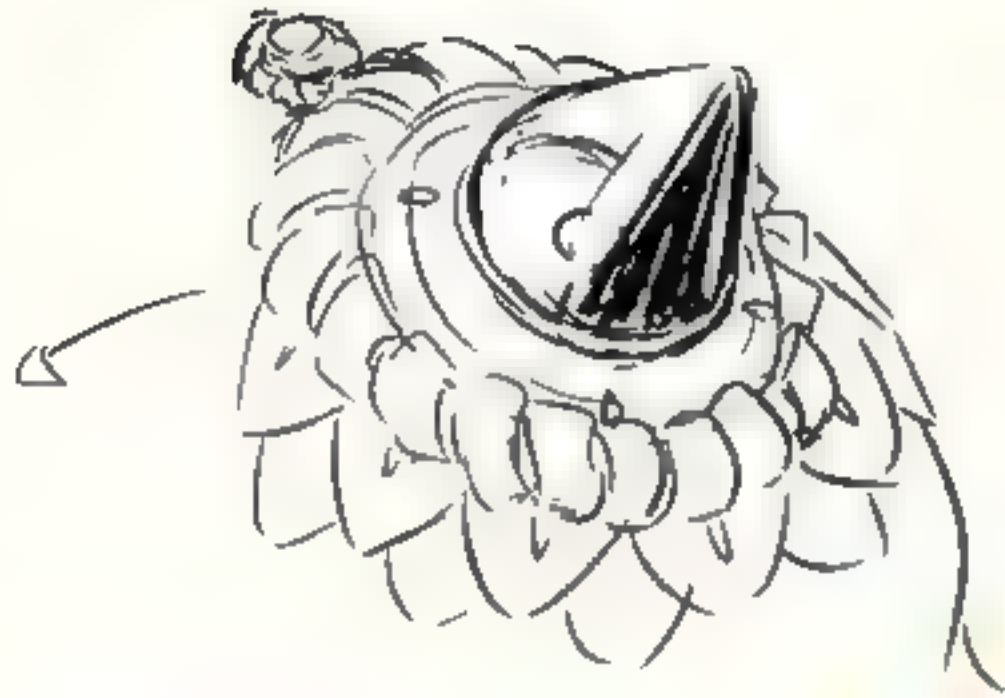
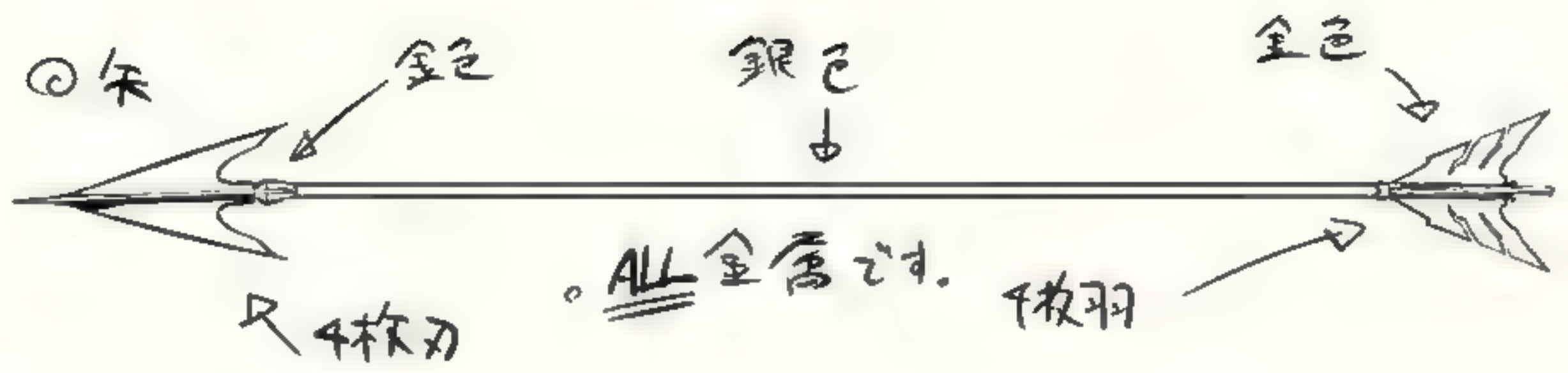
手のたの形に
フットするよりな四角に広げています。
※モザールでは小巻可

。裏側

吟無し。

ロビンフッド
カーニ





③ バックル



④ マントは
七角型で
入るよう



フレームカラー
 2色使い
 形状。
 ⑤ 金属です。



Creator's Comment

スーパーマン的な、正義を体現するようなヒーローをイメージしてデザインしました。明智が持っているヒーロー像でもあります。明智が持ち歩いているアタッシュケースに自分のロゴを入れているのと同様に、ロビンフッドのRHマークも彼の自己顕示欲の表れです。社会のために善い行いをしたいというより、「善いことをしている僕を見て!」という感じですね(笑)。

・マントは、表が白、裏が青です。

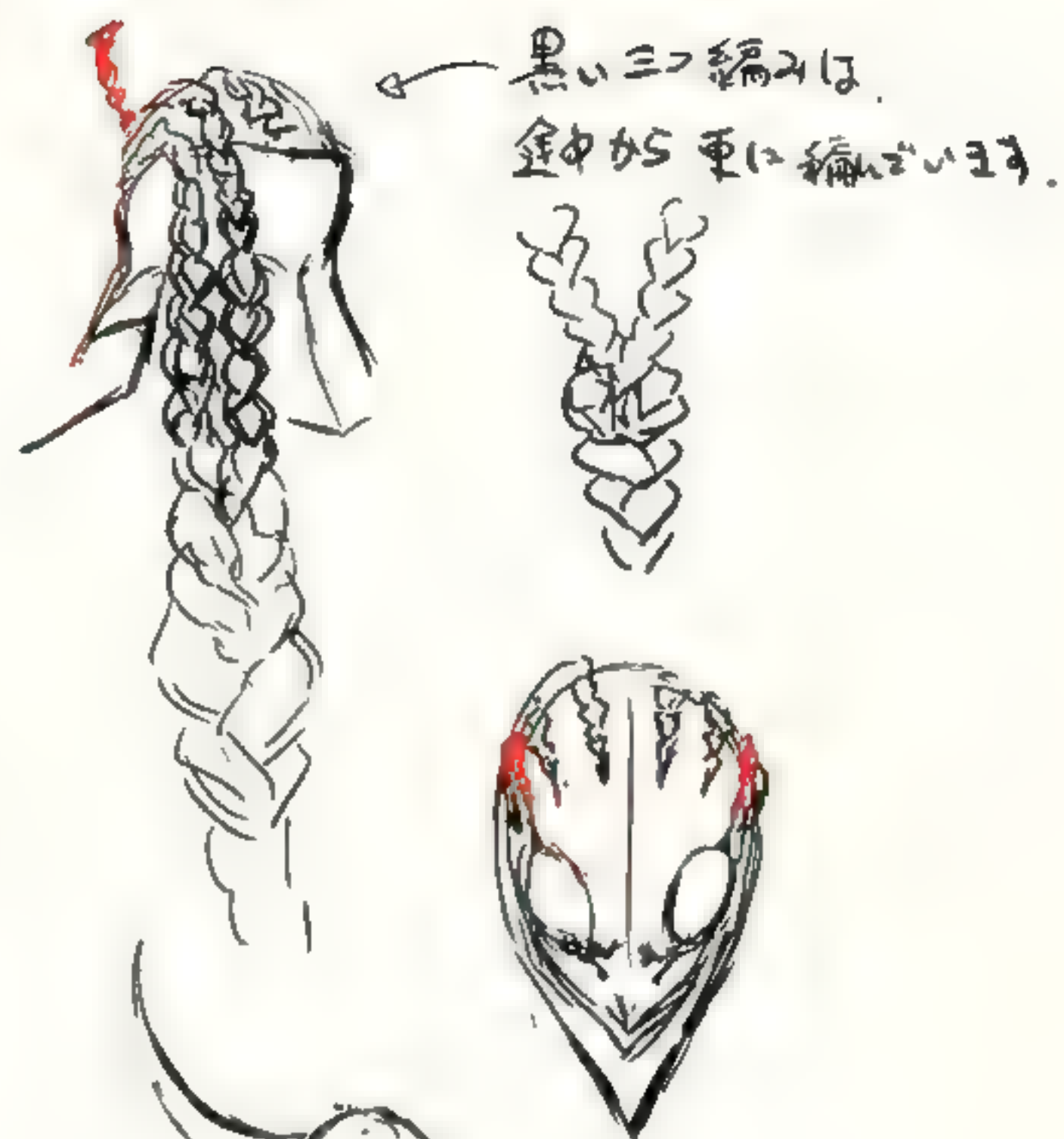
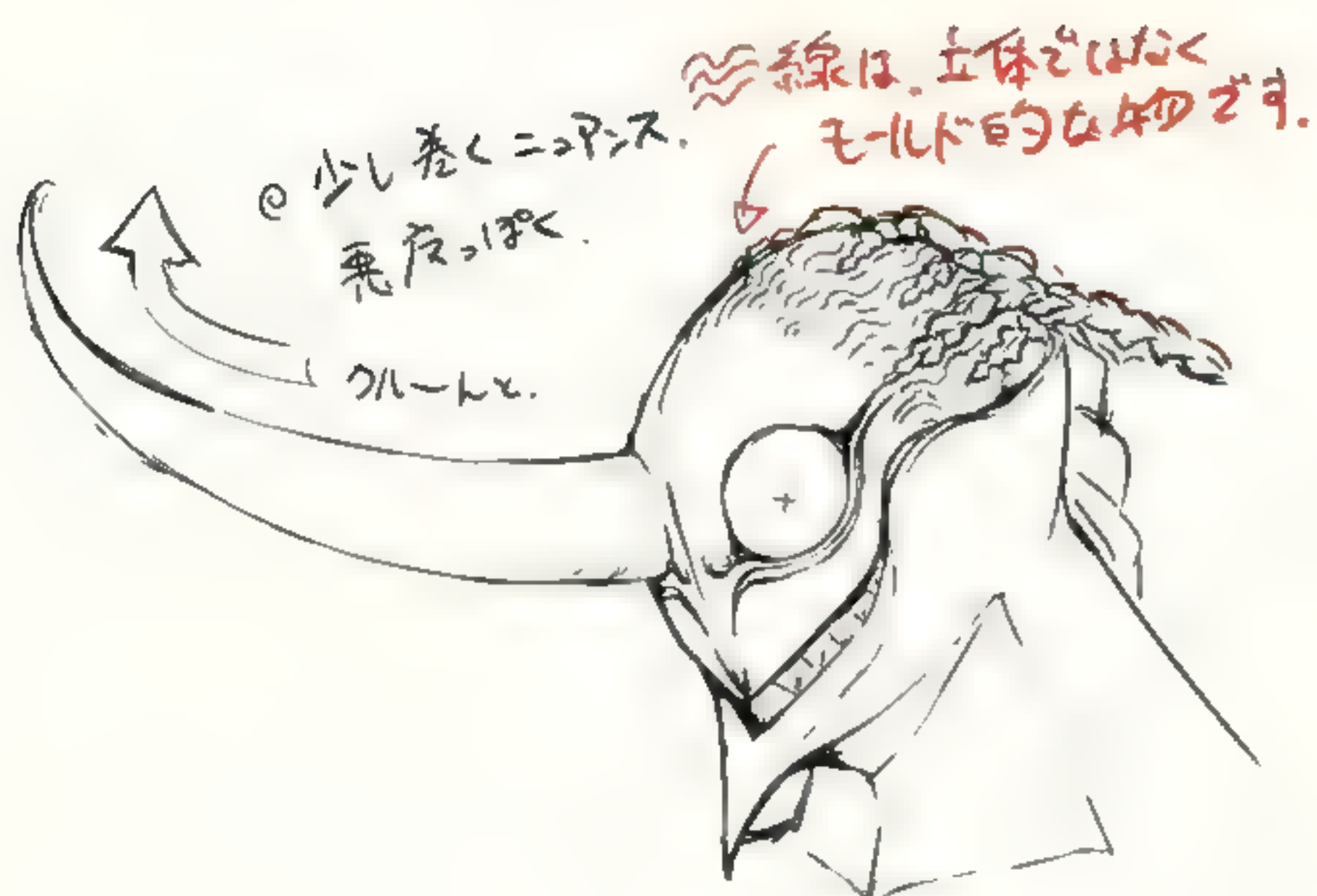


■ロキ



Creator's Comment

ロキは正体不明なイメージですね。体も白と黒どちらの模様の面積が大きいかわからないデザインになっていて、どの陣営につくかも定かではない感じが出ればと思って考えました。デザインのモチーフは、第一次大戦中の軍艦が施していた「ダズル迷彩」です。これは軍艦の大きさや形をわかりにくくするためのものです。あと、目から角が生えている部分はカタツムリの寄生虫を参考にしたりと、主体性がどこにあるかわからない雰囲気や、気持ち悪さなどを重視しています。明智も含めて、「本当のお前は誰なんだ?」と感じられればおもしろいかなと。剣の持ち手のイメージはやっどこですね。刃の部分がすごく熱くて持てないので、やっこのような持ち手になっている、という設定です。



初期イメージ

Rough Design : Goro Akechi

■ 明智吾郎

アケチ
- 箱

これは
主人公で

盗賊の時代
がかり





Creator's Comment

明智をどこまで胡散臭くしていいのか迷い方向性を模索しながら描いたもののひとつです。試しにカリスマ性のようなものを出してみたのですが、出しすぎると「こいつきっと裏切るか死ぬぞ?」といった印象が強くなり、やはり怪しくなってしまうので、もっと抑えてほしいとオーダーがありました。

じつは、明智と真が兄妹という設定を、途中で結構本気で考えていました。

明智
29歳



・ 29歳の兄かどうでしょう？



■ ペルソナ





Section 2

サブキャラクターの扉

Sub Character



COOL CHIA CHIA

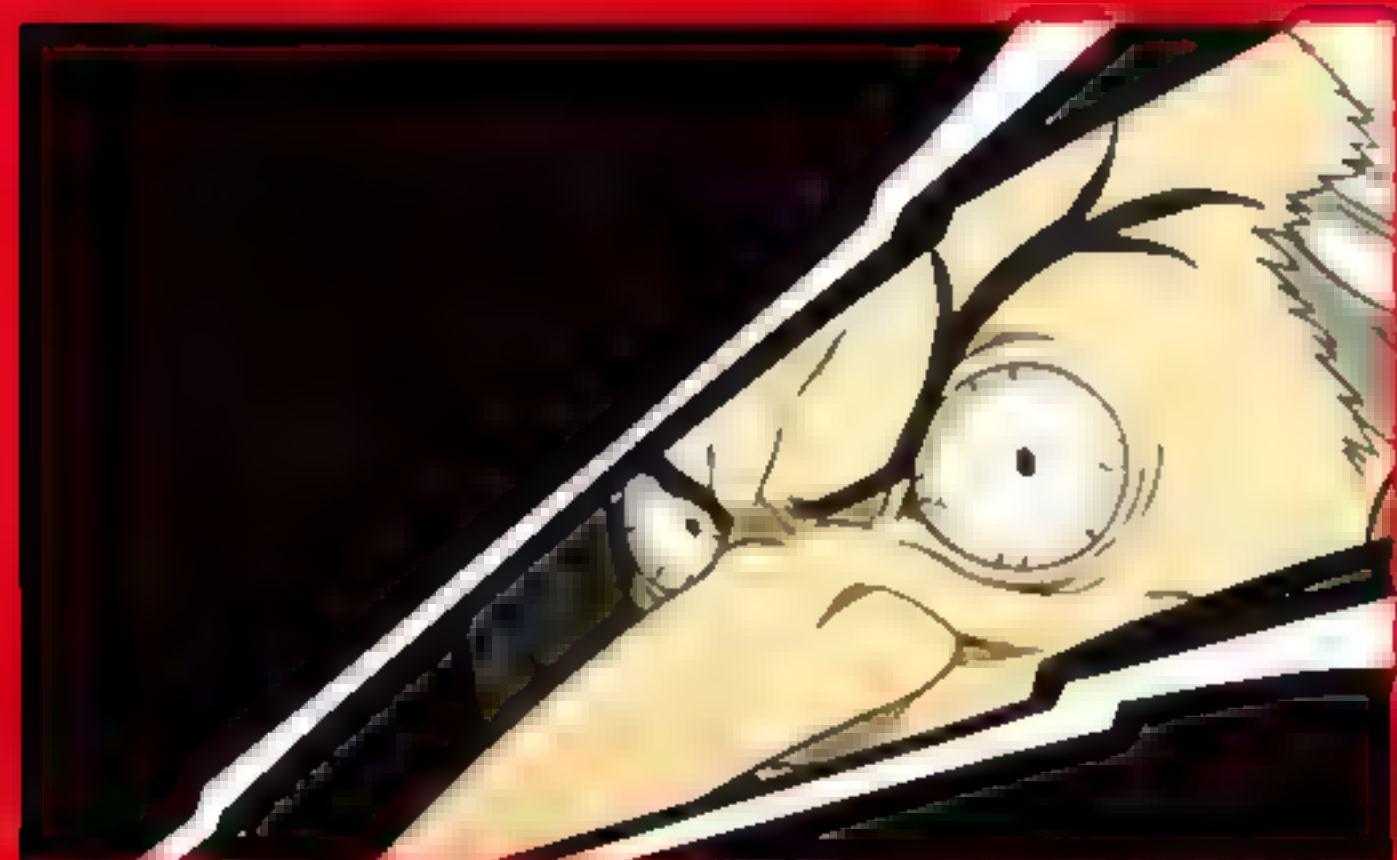
イゴール

Igor
CV:津嘉山正種

夢と現実、精神と物質の狭間にある部屋にして、今作ではなんと牢獄の姿で立ち現れたベルベットルームの看守長。司るアルカナは愚者。双子の看守、ジュスティースとカロリースを従える。主人公に降りかかる災厄を予見し、災厄に抗う手段を与えた。しかし同時に、主人公と人間たちの行動を監視、観察している。

イベントカットイン

Event Cut-in : Igor



150



150

コープ画面

Cooperation : Igor





Creator's Comment

元々は金子(金子一馬氏)がデザインした、独特の頭身バランスのキャラクターです。今作で描き直してはいるのですが、イゴールはシリーズを通して変わらない存在なので、デザインにはあえて手を加えていません。そこは唯一変わらない安心感といいますか(笑)。全体のバランス的に、机に乗せた手を目の前で組む、イゴールの代名詞ともいえるポーズが様になるように、気をつけながら描いています。イゴールは人間ではありませんので、“造形物らしさ”も意識しています。



COOL CHA CHA

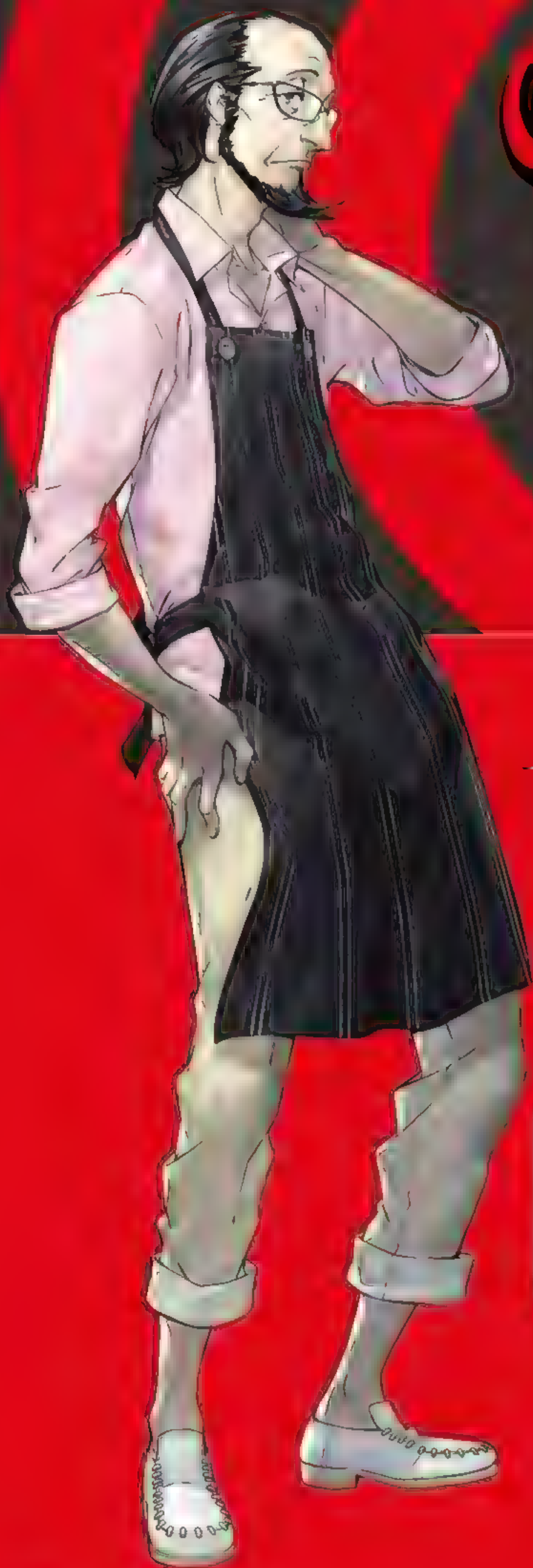
佐倉惣治郎

Sojiro Sakura
CV: 中田譲治

四軒茶屋の裏路地にある、純喫茶ルブランのマスター。司るアルカナは法王。縁あって、乗り気ではないながらも、保護観察期間中の主人公を店の2階に居候させている。ぶっきらぼうで面倒事を嫌う風を装うが、その実情に厚い。コーヒーと自作のカレーに情熱を傾け、女性と猫には甘い伊達男。

設定原画

Initial Image : Sojiro Sakura

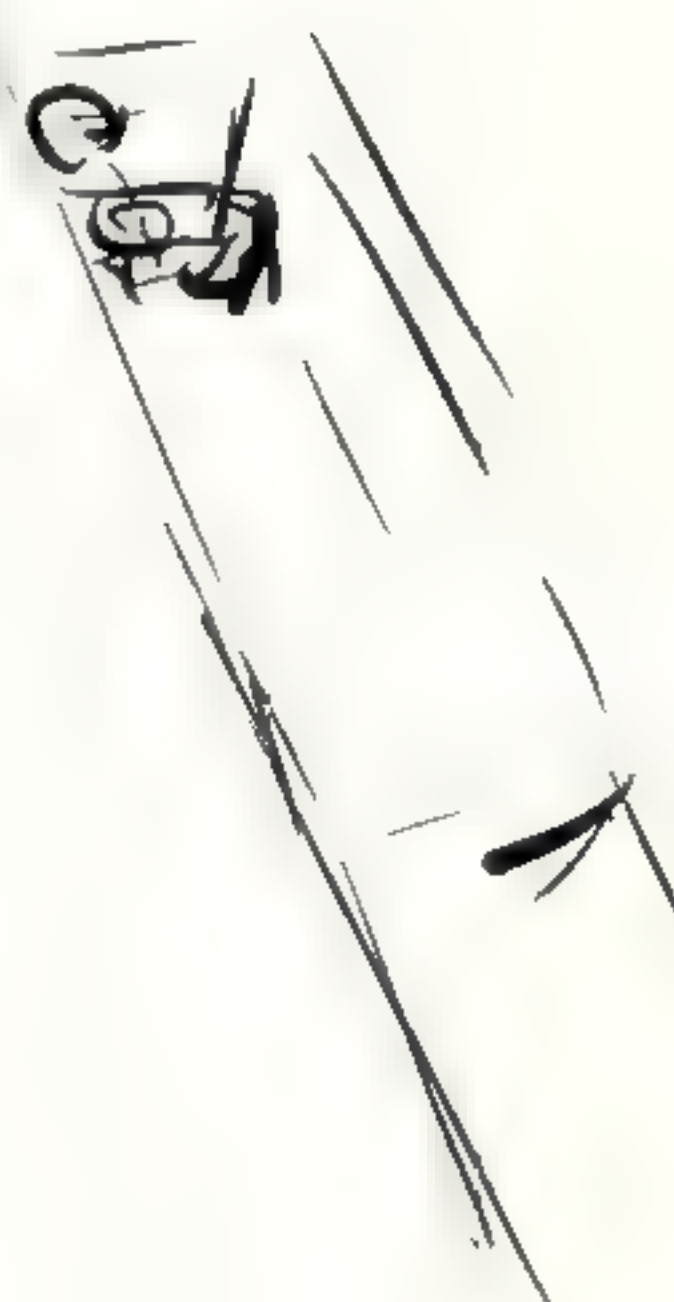




Creator's Comment

惣治郎を一言で言うと、非常にベタですが“ちょいワルおやじ”です。枯れていない、バイタリティに溢れる大人の男ですね。今作では“美学”や“スタイル”といったものを重視しているのですが、若者は流行に流されたりしてまだ自分が固まっておらず、美学やスタイルを持つ感じではないと思うんですよ。ですから、主人公といっしょに暮らす惣治郎から、美学やスタイルを感じていただければと、大人の男としての伊達男っぽさ、遊び人のイメージを演出しています。当初はもう少し上の年齢を想定してデザインしていたので、途中で髪を黒くしたりして若返らせました。本当はとても善良で優しい人物なのですが、ゲーム序盤では主人公に冷たくあたったりもするので、デザインにあえてすこしだけ嫌な人っぽい雰囲気も奥わせています。

主人公(正)の
+店じい
2名



主人公宅(リト)
+ 店じい 外着.



バストアップ

Face Pattern : Sojiro Sakura

■ 通常



仕事着



私服



私服／帽子あり

■ 笑い



仕事着



私服



私服／帽子あり

■ 怒り



仕事着



私服



私服／帽子あり

■ 悲哀



仕事着



私服



私服／帽子あり

■ 驚き



仕事着



私服



私服／帽子あり

■ 苦痛



私服／帽子あり



仕事着



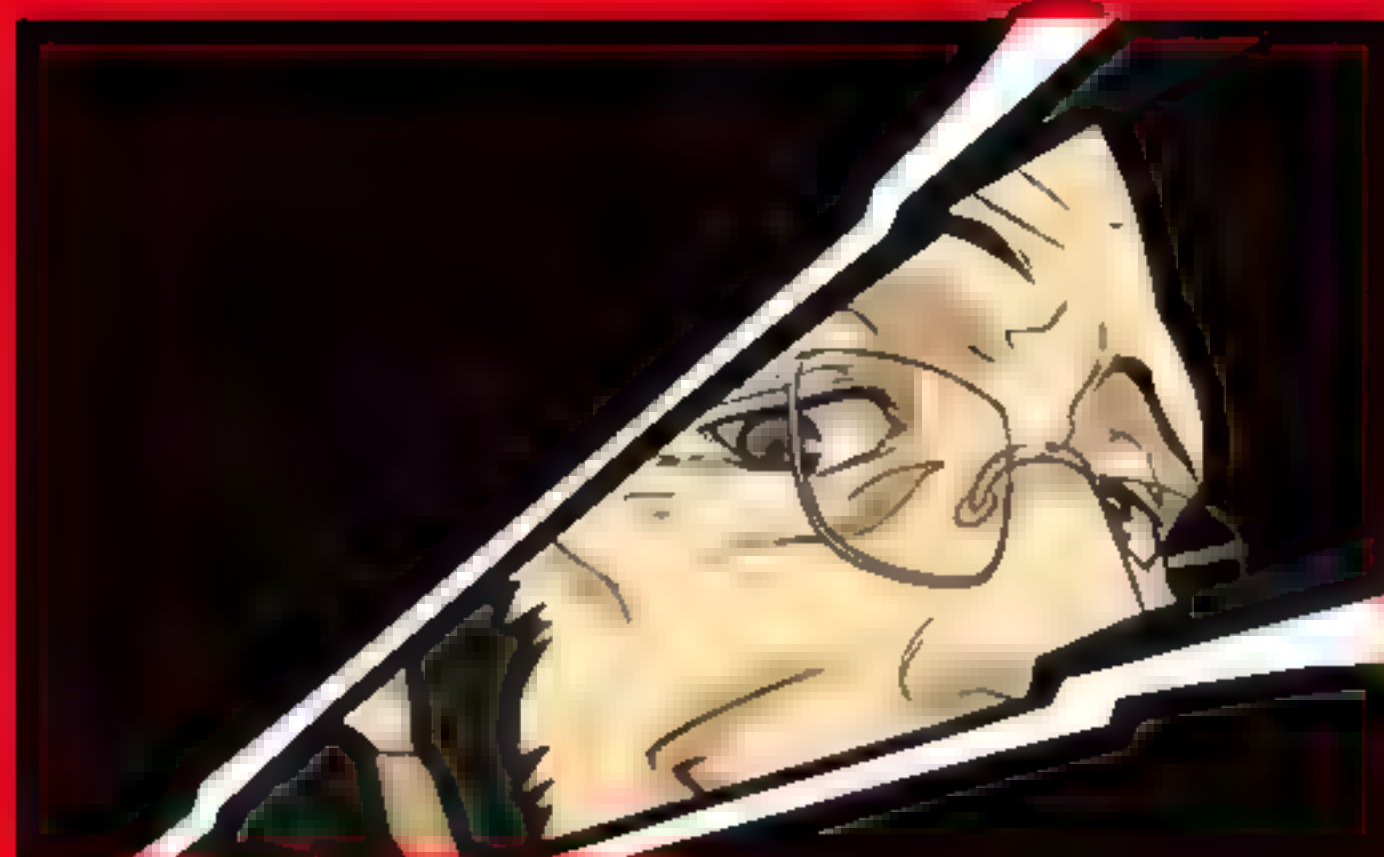
私服

イベントカットイン

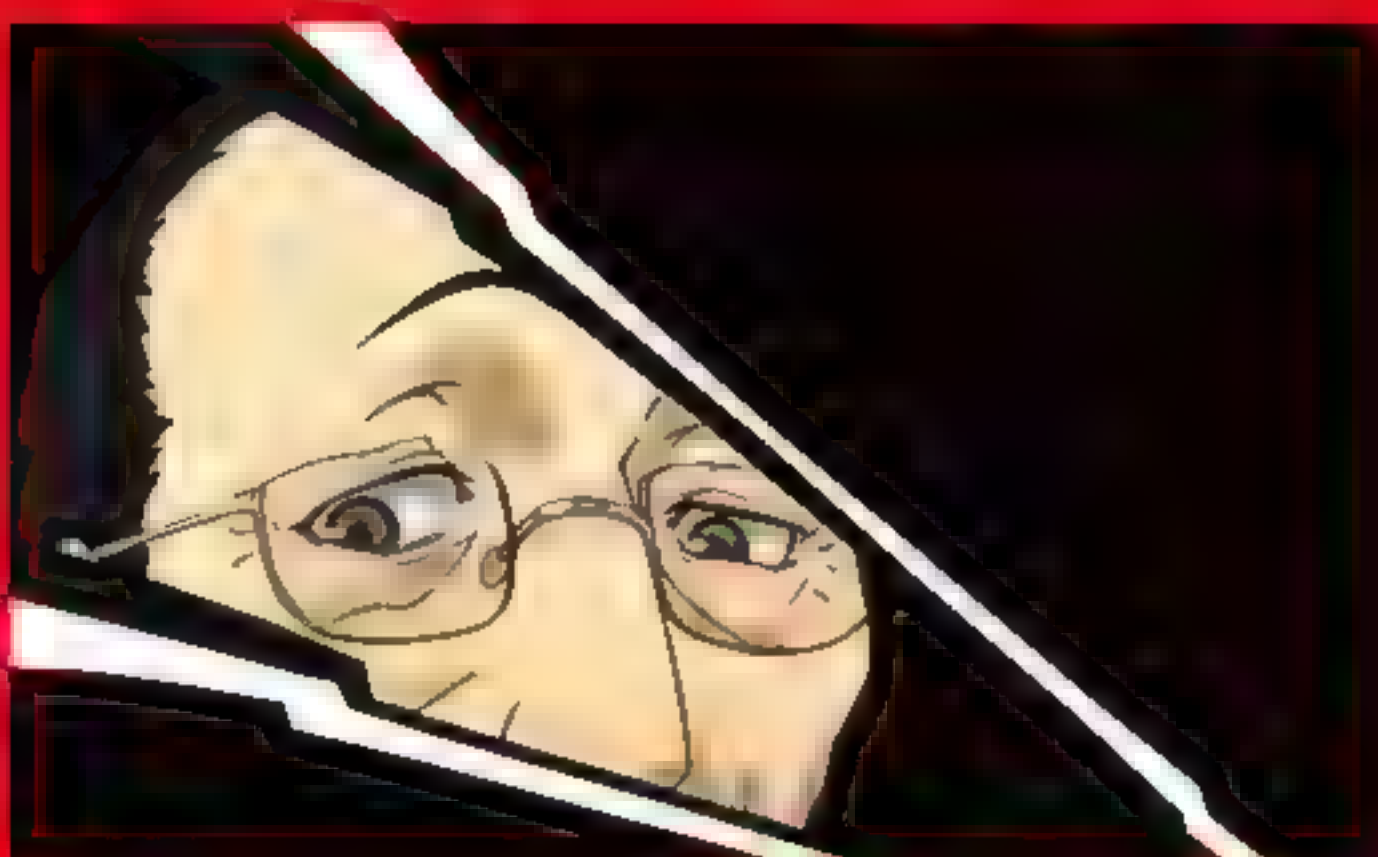
Event Cut In Sojiro Sakura



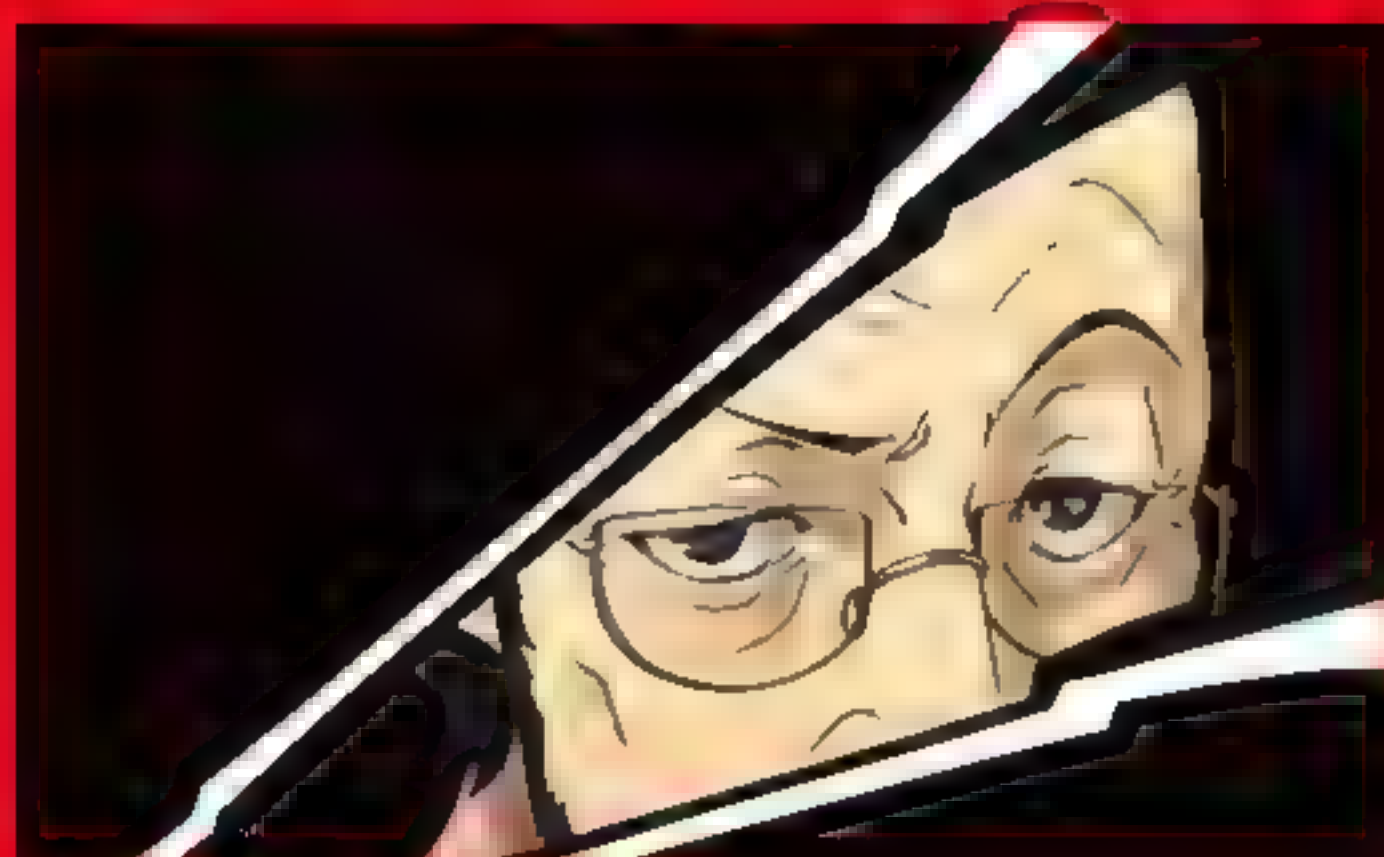
静謐・微笑・優しい



安んじ・不敵・少しあざ



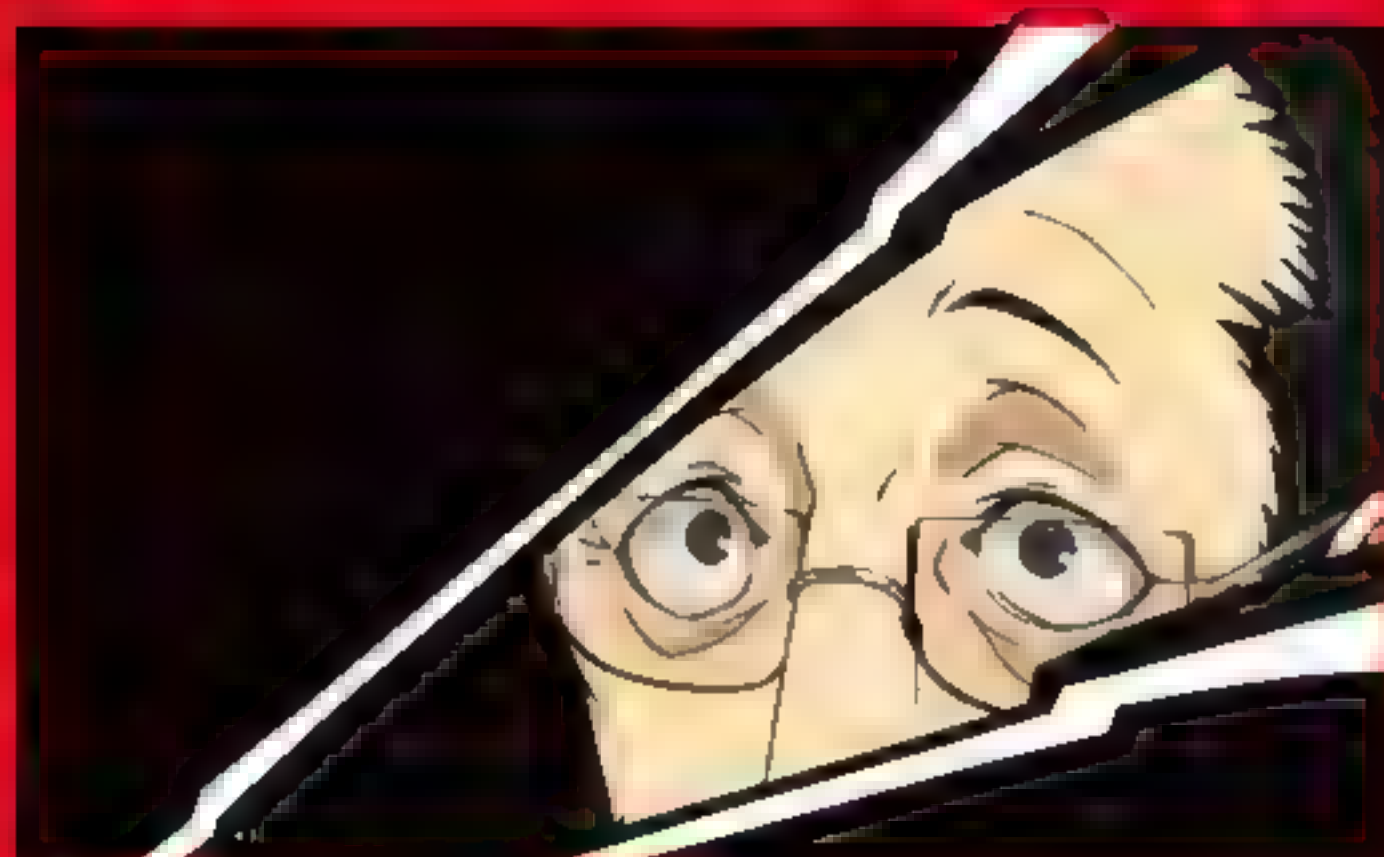
静謐



不敵・微笑・沈黙



静謐・完全・不敵・微笑・呆れ



不敵・静謐

コープ画面

Cooperation : Sojiro Sakura



COOL CHINA CHINA

御船千早

Chihaya Mifune
CV: 松来未祐

決して外れぬ、運命を見通す力を持つ女性。その能力ゆえに、自分をバケモノ扱いする故郷の人々から逃れて上京し、新宿の路上で占い師をして生計を立てている。見るアルカナは運命。神がかった能力を持つ一方で世間知らずなため、新興宗教団体に救済の巫女と担ぎ上げられ、詐欺師の商売に利用されている。

設定原画

Initial Image : Chihaya Mifune





Creator's Comment

千早は「ブライス人形」のような作り物っぽさに、自分が持っている占い師のイメージを掛け合わせてデザインしました。人形っぽくしたのは、かわいだけれど不思議な感じを持たせたかったのと、浮世離れた雰囲気を持つキャラクターにしたかったからです。千早を描く際に意識したのはメイクですね。頬にチークを乗せていたり、明確にメイクをしていることがわかる数少ないキャラクターのひとりです。

バストアップ

Face Pattern : Chihaya Mifune

■ 通常



■ 笑い



■ 怒り



■ 悲哀／苦痛



■ 驚き



■ 照れ

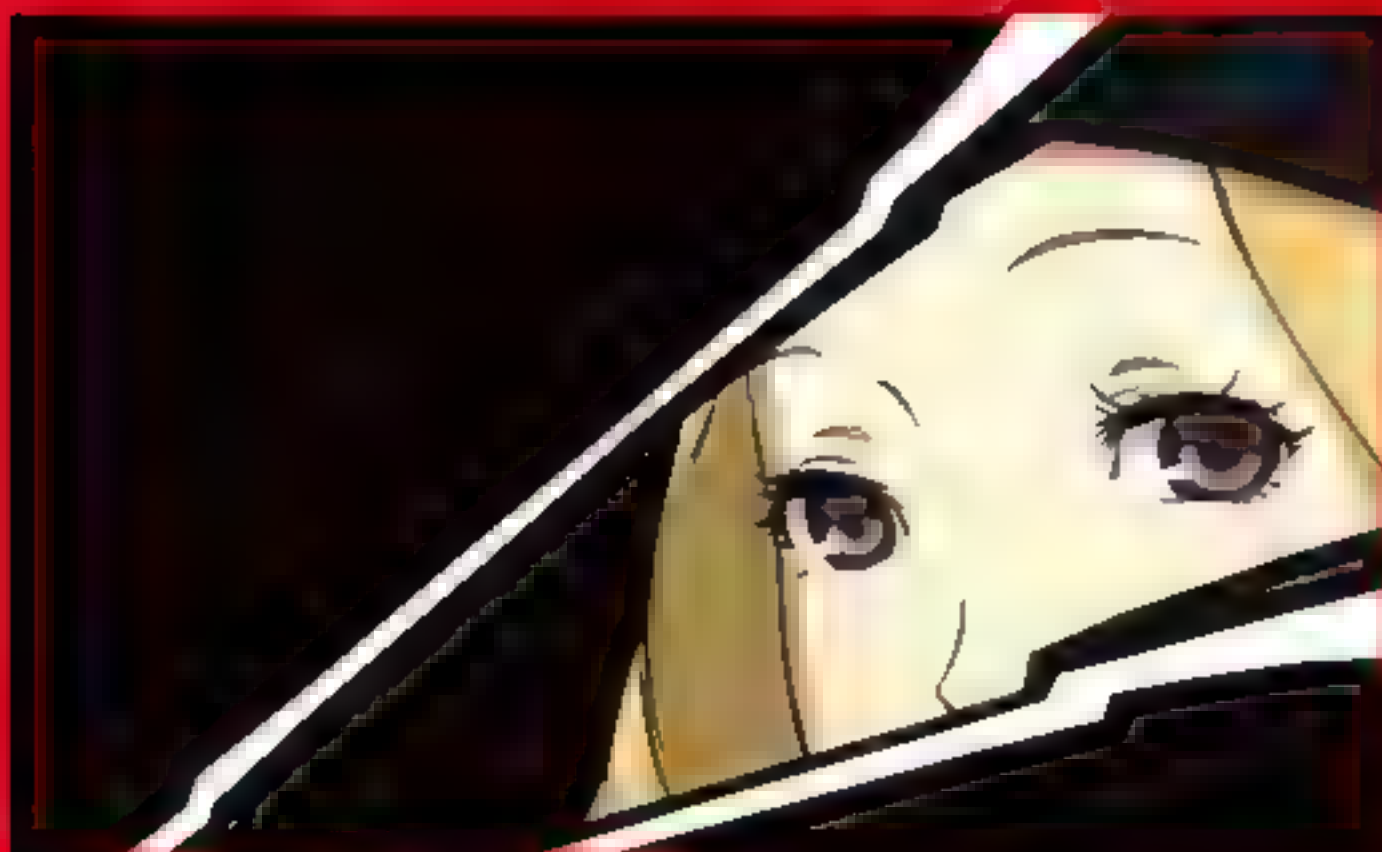


■ 照れ2

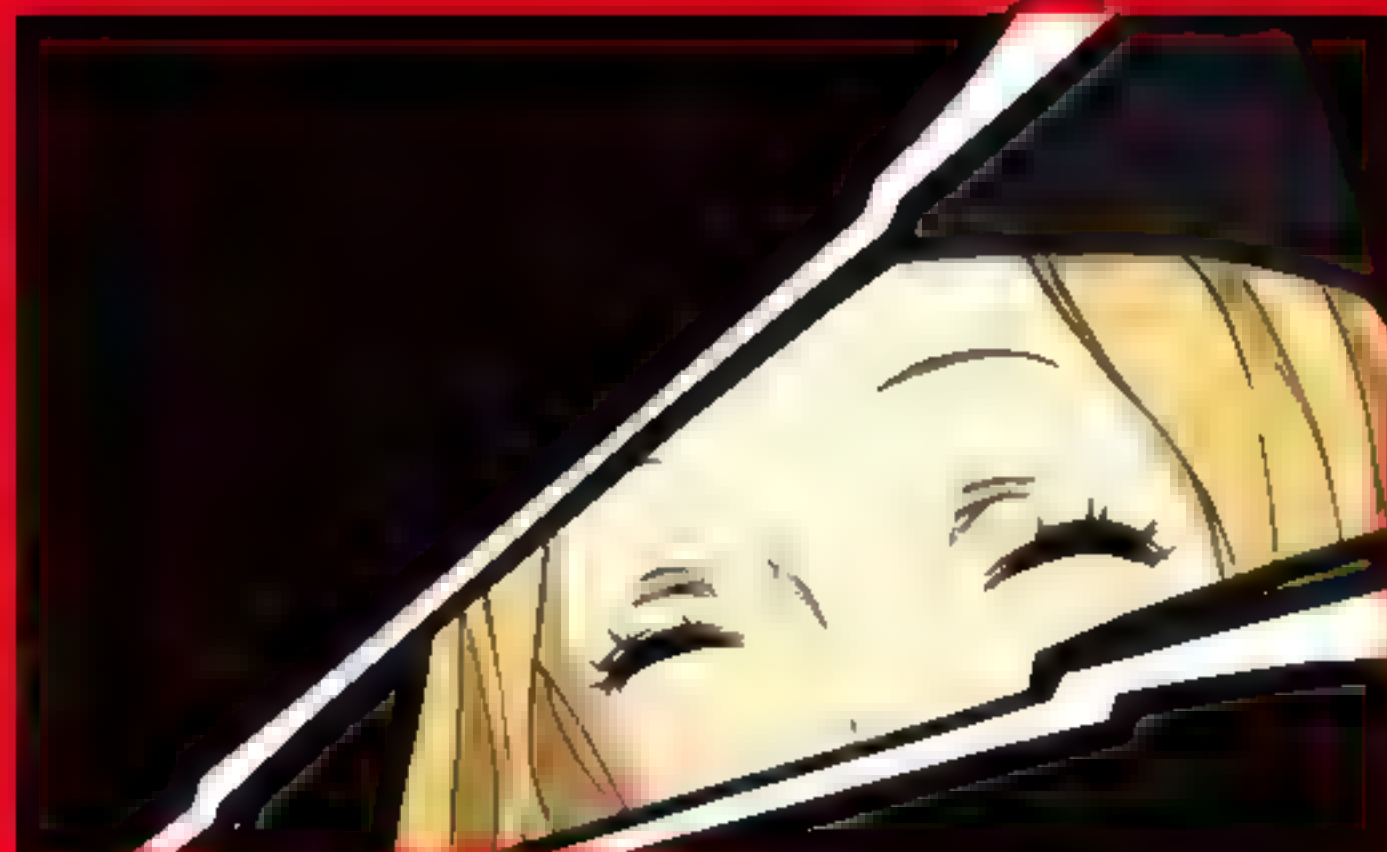


イベントカットイン

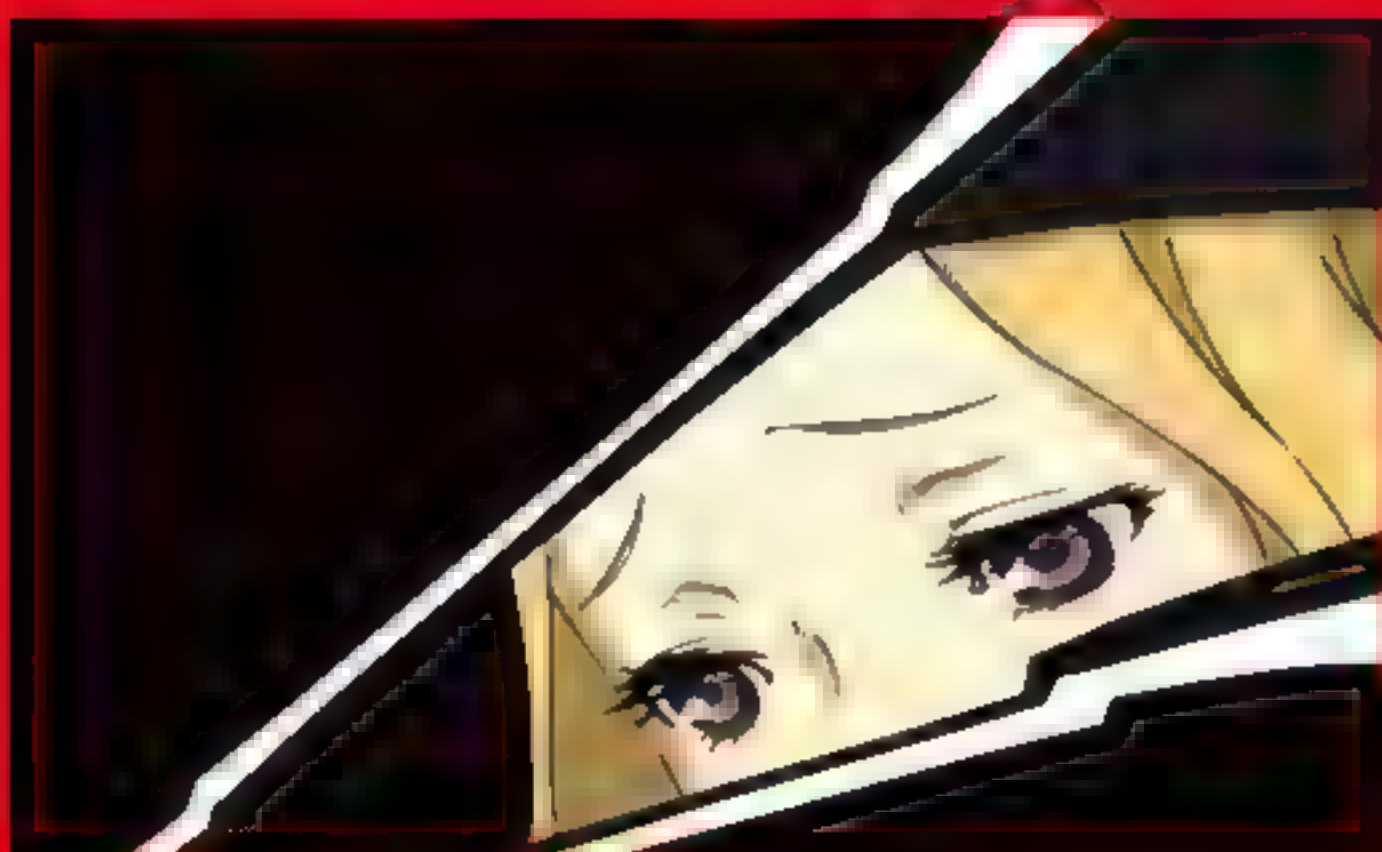
Event Cut-In : Chihaya Mifune



登場・不意・ひらめき



静け



緊張・微笑・静け



驚き・微笑



緊張・完全・笑顔・疲勞・果敢



驚き・決意・笑顔

コープ画面

Cooperation : Chihaya Mifune



COOPERATION

ジュスティヌ

Justine
CV:豊崎愛生

カロリーヌ

Caroline
CV:豊崎愛生



主であるイゴールに仕え、牢獄を横したベルベットルームの看守を務める双子。物静かで感情を表に出さないジュスティヌ、気性が荒く感情も露わなカロリーヌと対照的な性格をしている。司るアルカナは剛毅。ベルソナの処刑と囚人の更正を受け持ち、更正の一環として、主人公にベルソナ能力の向上を課す。しかし、ふとしたことで自分たちの行いと自身の成り立ちについて疑問を持ち始める。

設定原画

Initial Image : Justine & Caroline

コープ画面

Cooperation : Justine & Caroline



■ カロリーヌ



■ ジュスティーン



Creator's Comment

恒例の、ベルベットルーム枠のキャラクターをどうしようかと話していたときに、プランナーの田中君が「双子がいい」と前々から言っていて。というか、彼は以前からずっと双子を推していたのですが(笑)、神秘性があっていいのではないかということになり、今作では双子に決まりました。注目されるポジションのキャラクターですので、キャッチーになるように心がけてデザインしています。ふたりの帽子に書いてある文字を合わせると、「矛盾語法」を意味する言葉になります。ふたりは右脳の性格と左脳の性格という設定で、眼帯をする目もこの設定に関連づけています。

設定原画

Initial Image : Justine & Caroline





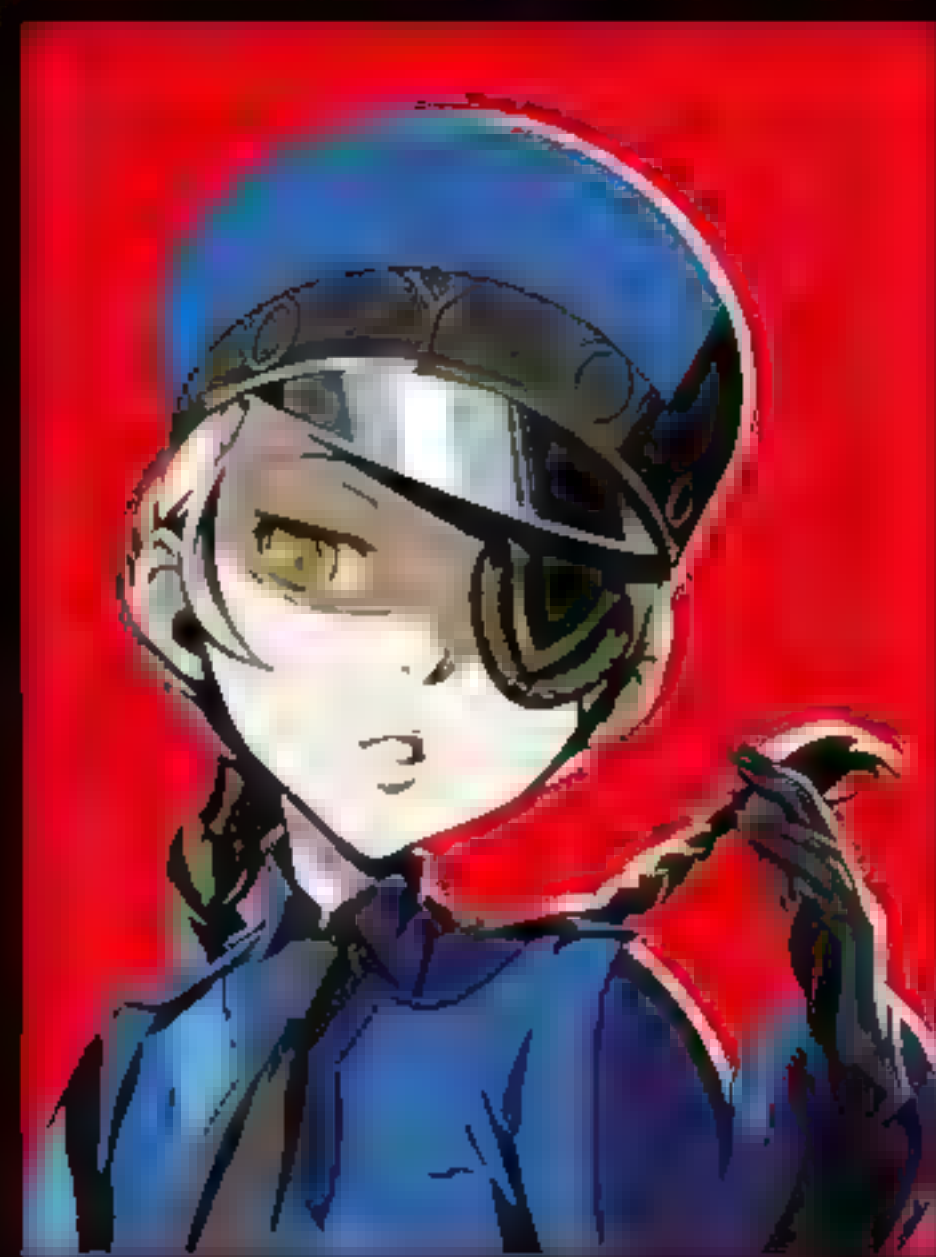
ブチッ

Buchiii : Justine



総攻撃

All-out Attack : Justine



総攻撃トドメ

Cruncher : Justine & Caroline



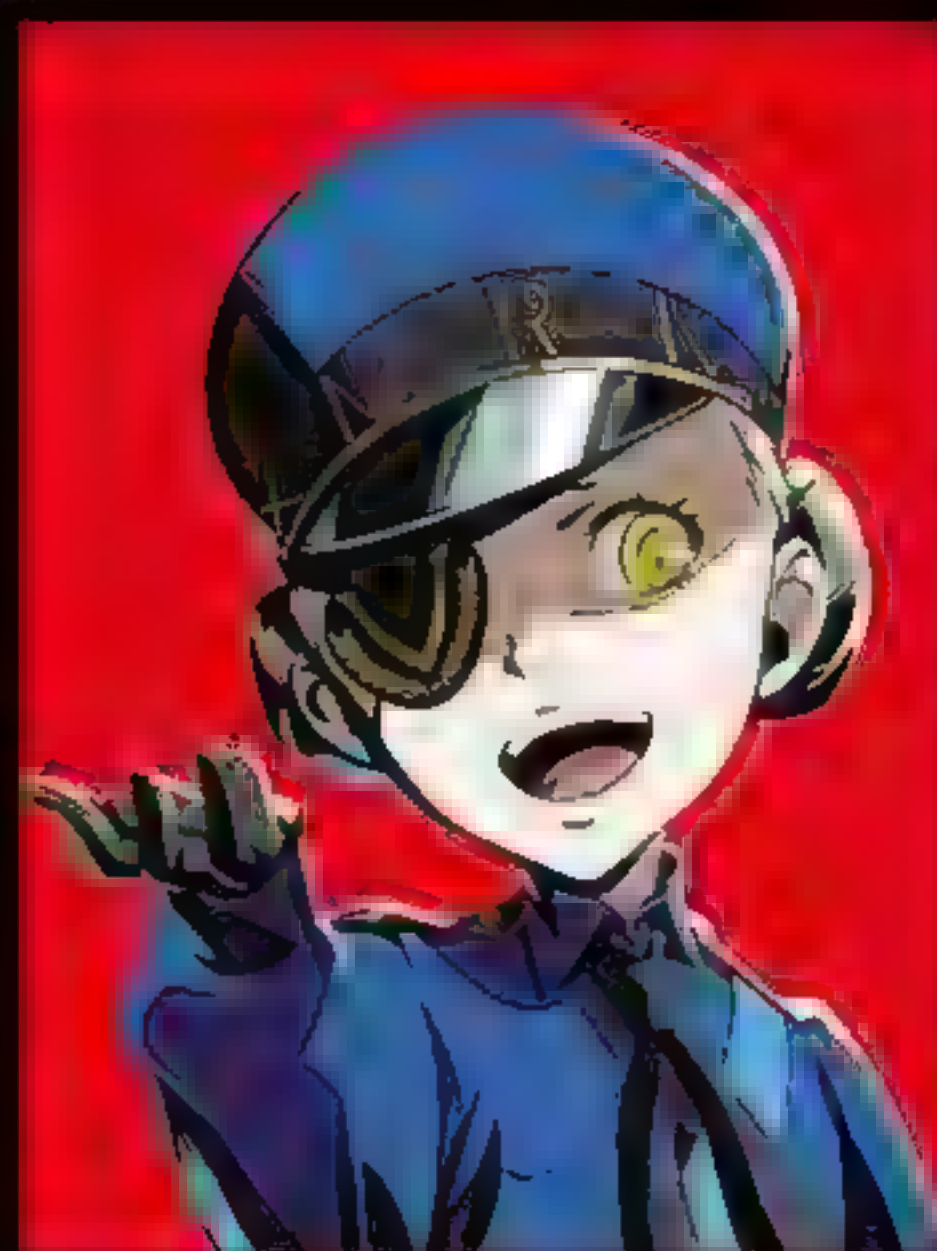
ブチッ

Buchihi : Caroline



総攻撃

All-out Attack : Caroline



バストアップ (ジュスティーヌ&カロリーヌ)

Face Pattern : Justine & Caroline

■ 通常



ジュスティーヌ



カロリーヌ

■ 怒り



ジュスティーヌ

■ 笑い



ジュスティーヌ



カロリーヌ



カロリーヌ

■ 悲哀



ジュスティーヌ



カロリーヌ

■ 驚き



ジュスティーン



カロリーヌ

■ 苦痛



ジュスティーン



カロリーヌ

■ 照れ



ジュスティーン



カロリーヌ

■ 照れ2



カロリーヌ

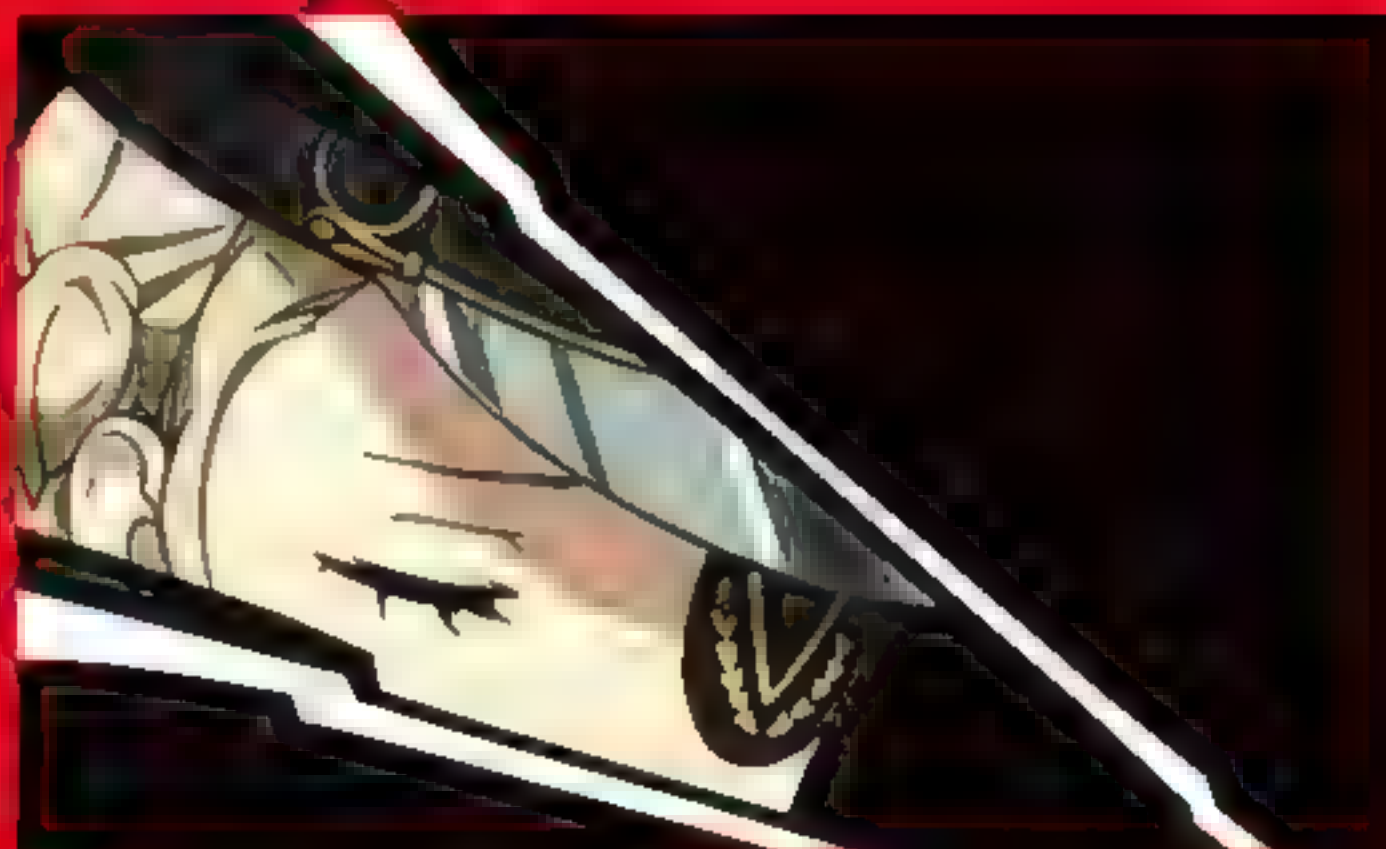
イベントカットイン (ジュスティーヌ)

Event Cut

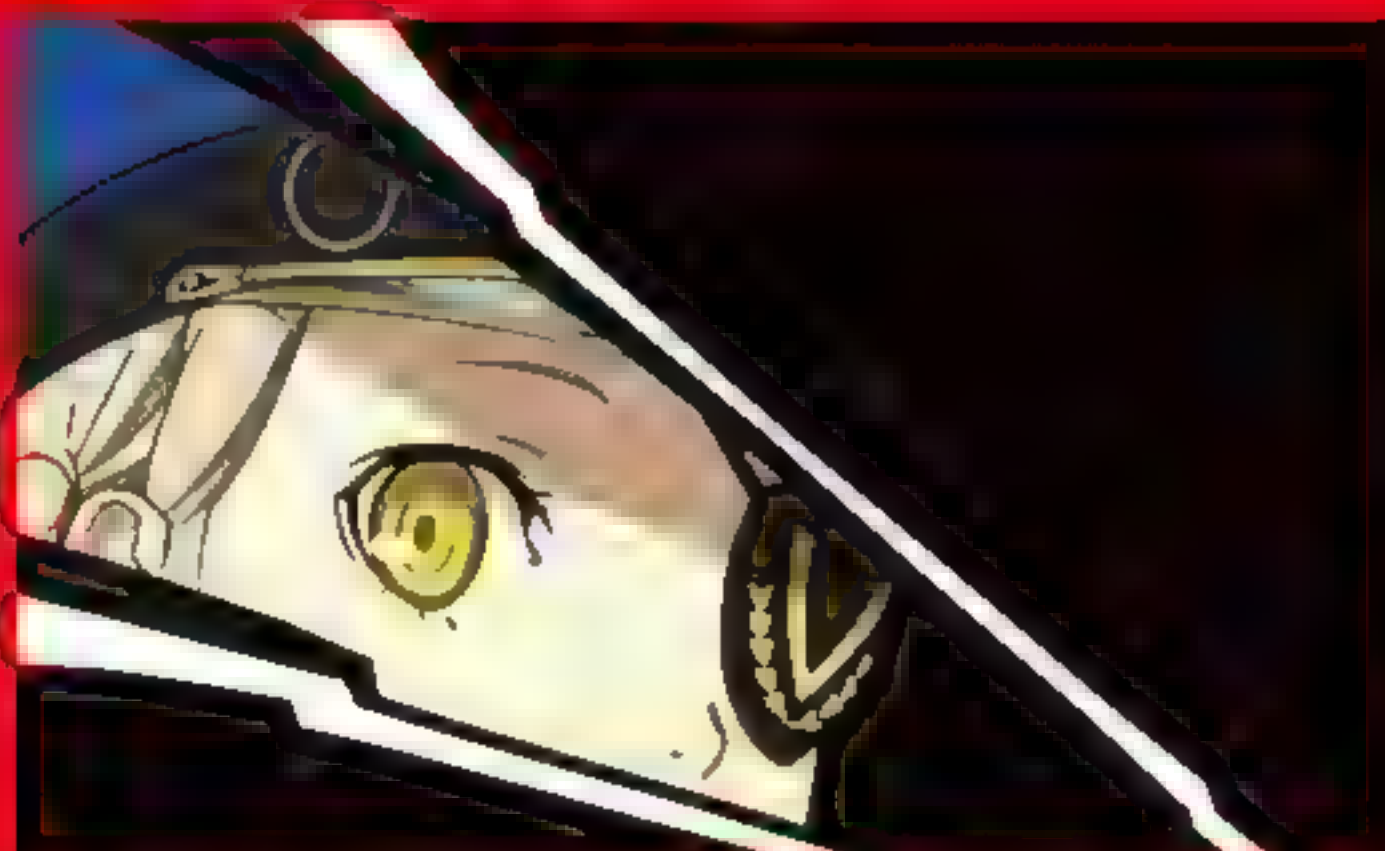
Picture



全場・不敵



序盤



幕中



終盤・無敵



幕中



終盤・無敵

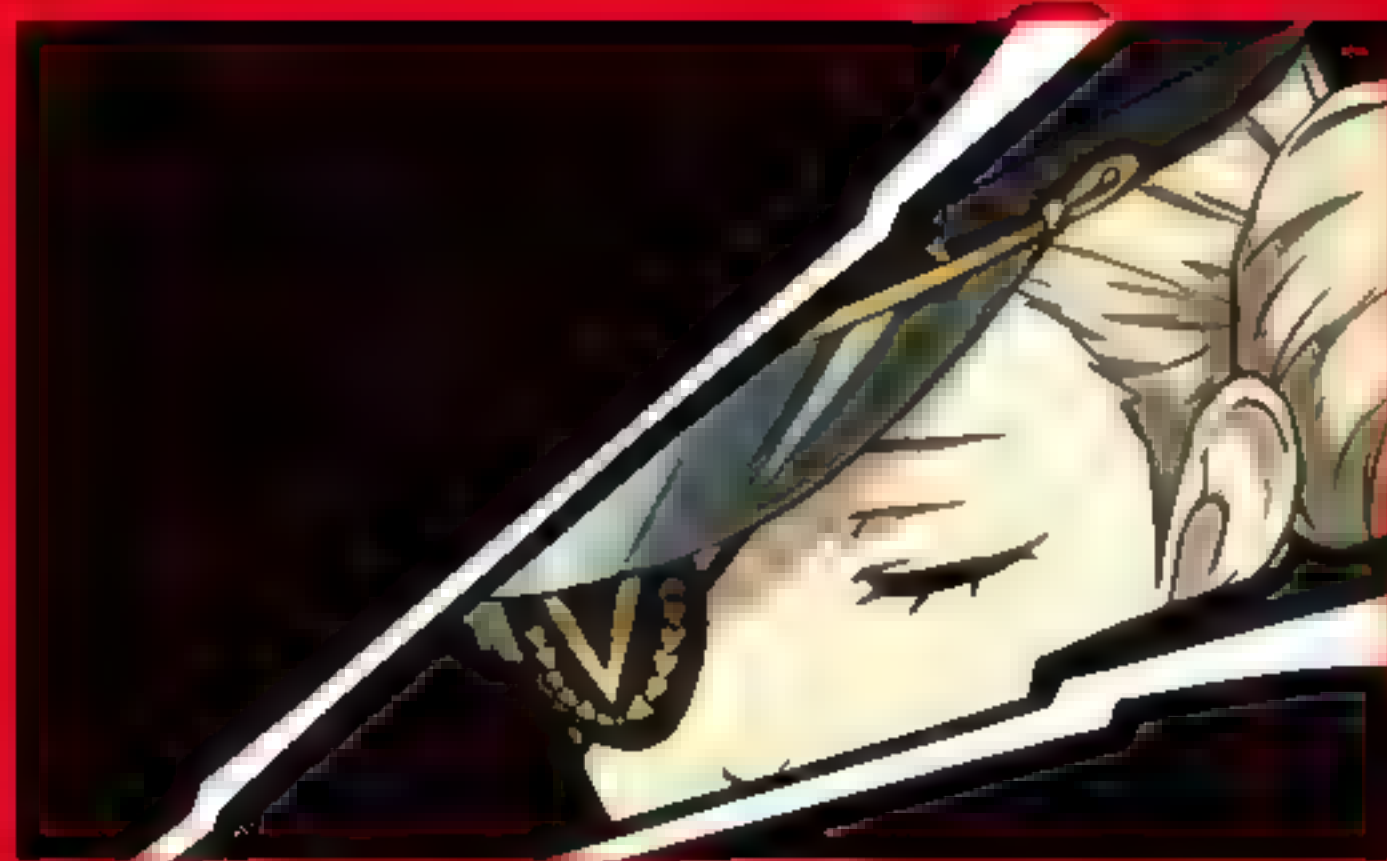
イベントカットイン

《カロリーヌ》

Event (P1) Caroline



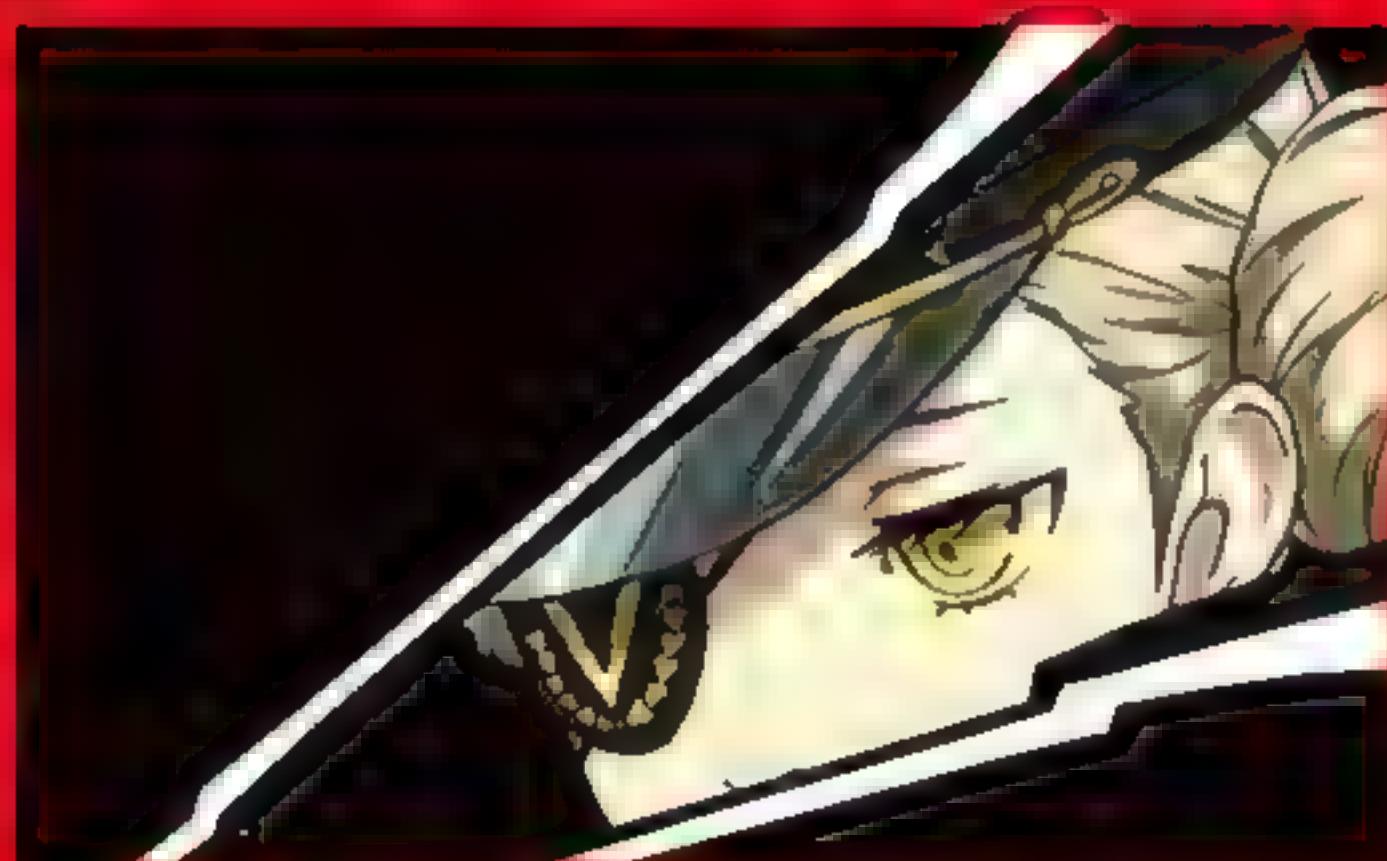
登場・不機嫌



不機嫌



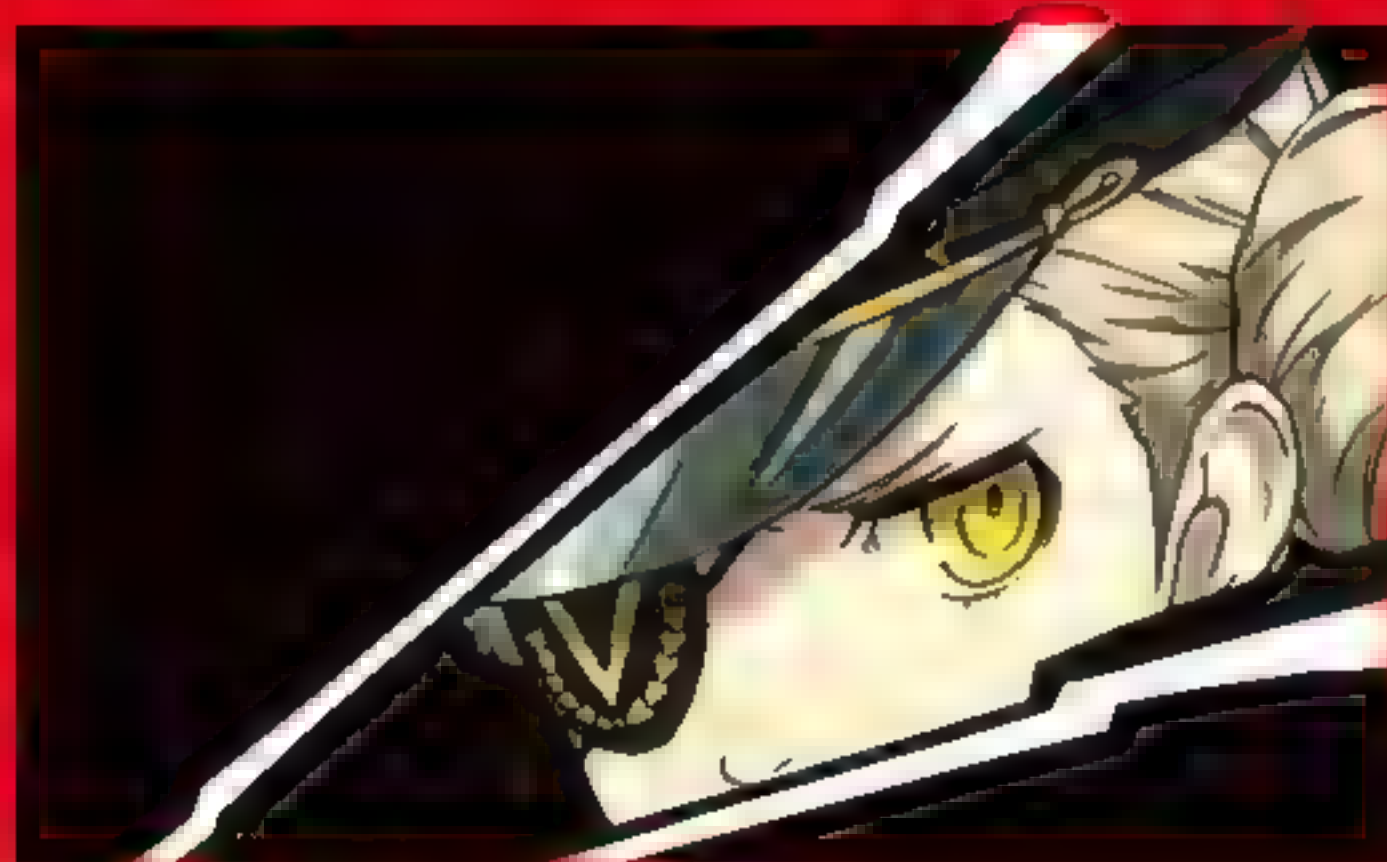
不機嫌



登場・不機嫌



不機嫌



登場・不機嫌

COOL & BEAT

岩井宗久

Munehisa Iwai
CV: 江川央生

渋谷セントラル街の路地裏にある、ミリタリーショップ「アンタッチャブル」の店主。町るアルカナは刑死者。かつては極道者だったがある出来事をきっかけに足を洗い、得意とするモデルガンカスタムの腕とツテを活かし、慣れないながらも客商売を始めた。首筋に入れたヤモリのタトゥーを、家族の絆として大切にしている。

設定原画

Setting Image: Munehisa Iwai





Creator's Comment

岩井はもともと堅気ではなかった人が、現役から退いてうらぶれてしまった雰囲気を出せればと思ってデザインしました。ポイントは、頭につけているイヤーマフでしょうか。「売っているのはモデルガンなのに、なんでイヤーマフなの？」とは思いますが。鉛を舐めているのは、リタイヤ感を出したかったからですね。「健康なんて気にしねーよ、太く短く生きるんだよ」などと格好をつけた

がら煙草を吸っていた人が、ある日突然「禁煙して煙草を止めました！」と言いだしたら、それはもちろん健康的にはいいことですが、どこか日和ったというか、負けた感じがしますよね(笑)。今回のコープの人々はある意味「負け組」なのですが、主人公と出会うことで再起、奮起するという側面があるので、岩井はそんな側面がよく出ているのではないかと考えています。

初期イメージ

Rough Design : Munehisa Iwai





ショップ画面

Shop : Munehisa Iwasaki



Buy & Custom



Buy & Custom

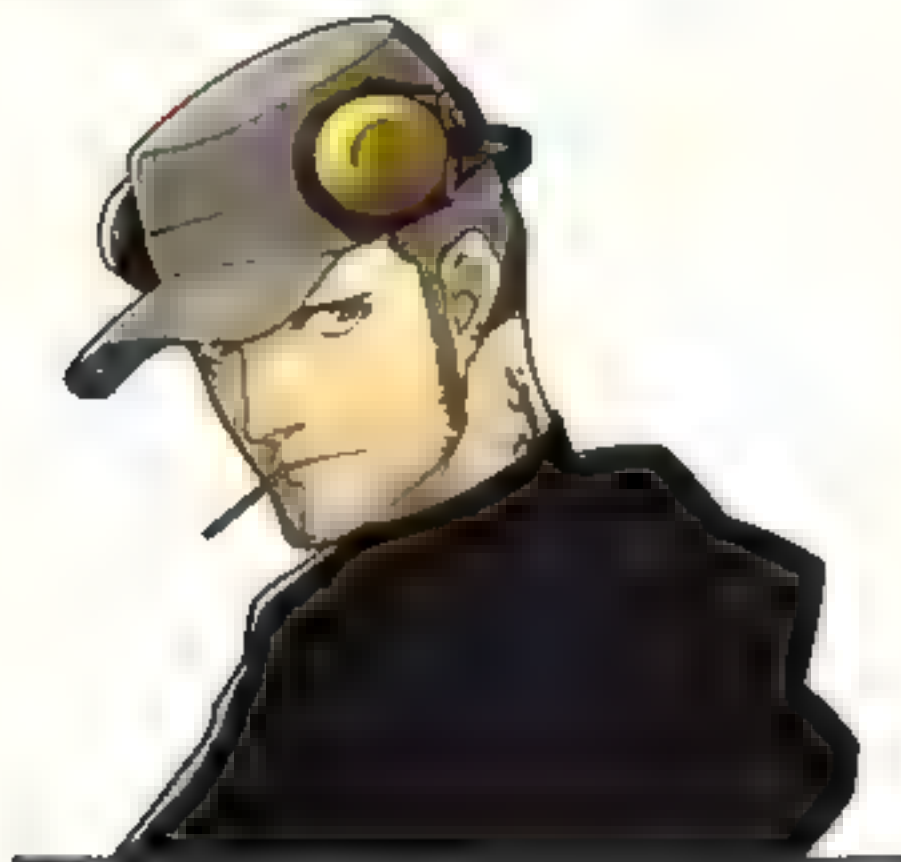


Shop

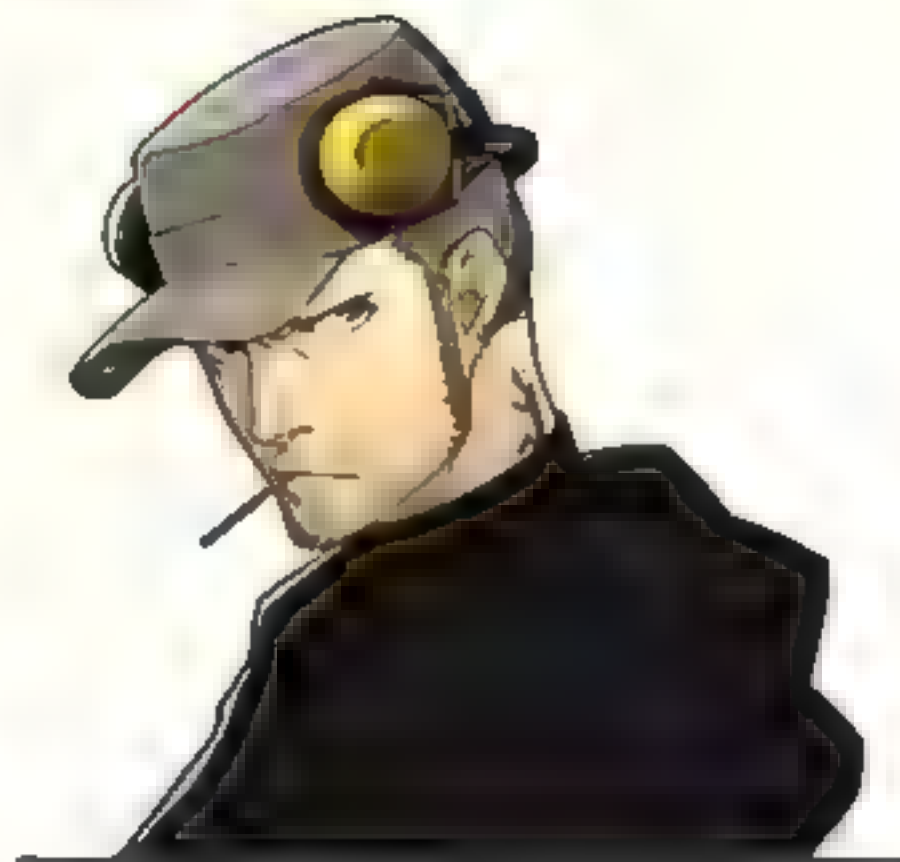
バストアップ

Face Pattern : Munehisa Iwar

■ 通常



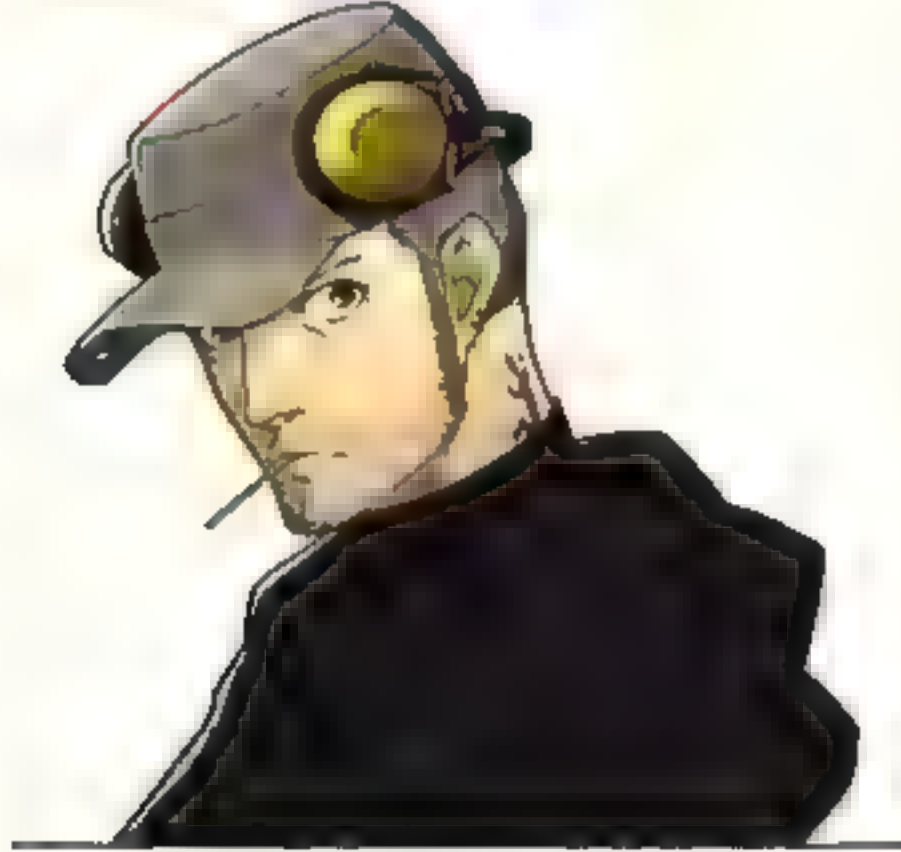
■ 怒り



■ 悲哀



■ 驚き



■ 笑い

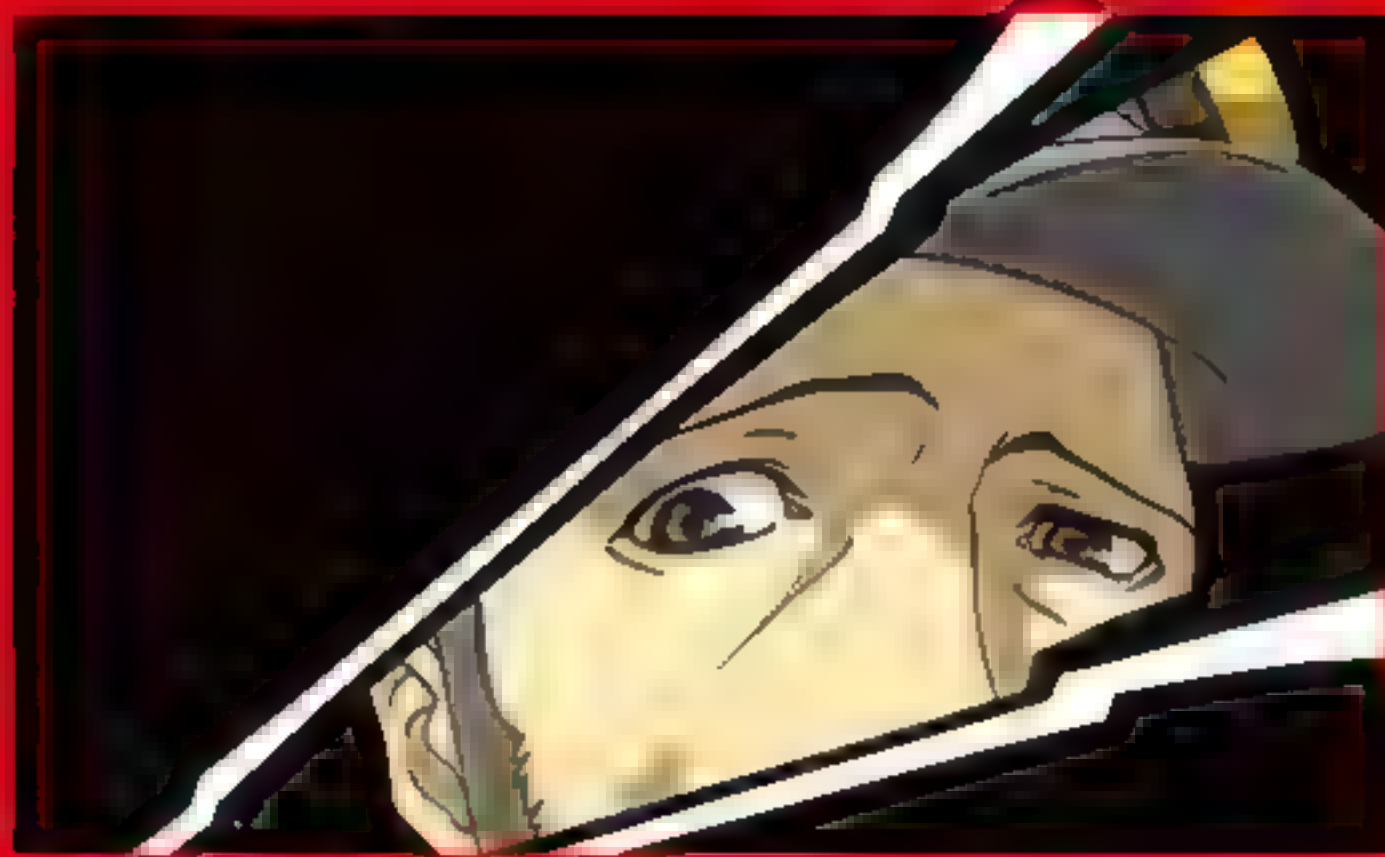


イベントカットイン

Event Cue Munehisa Iwa



驚き



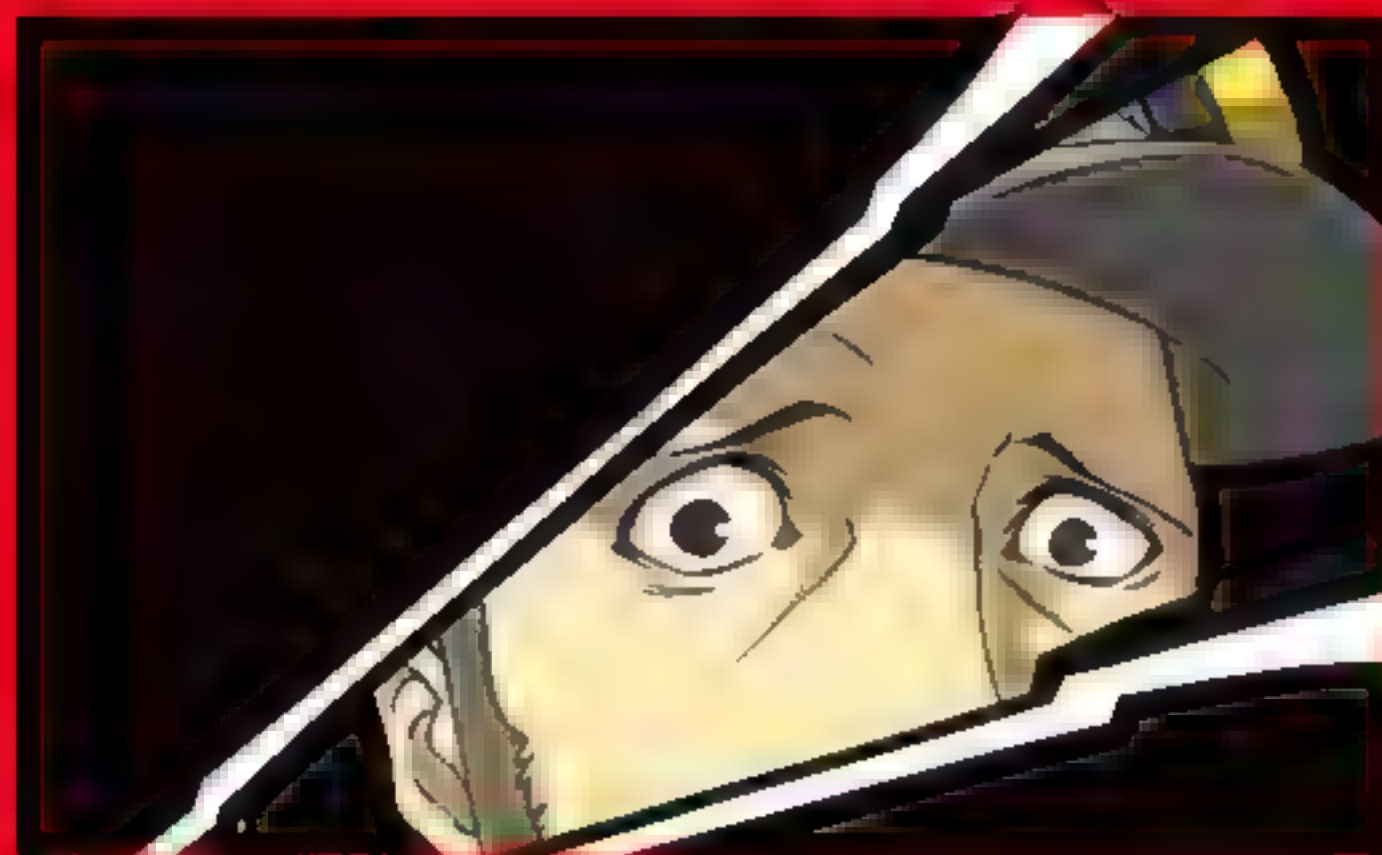
驚きの不意・ひらめき



驚き・驚き・驚き



驚き・驚き・驚き



驚き・驚き



驚き・驚き・驚き・驚き・驚き

コープ画面

Cooperation Munehisa Iwa



COOL & KATANA

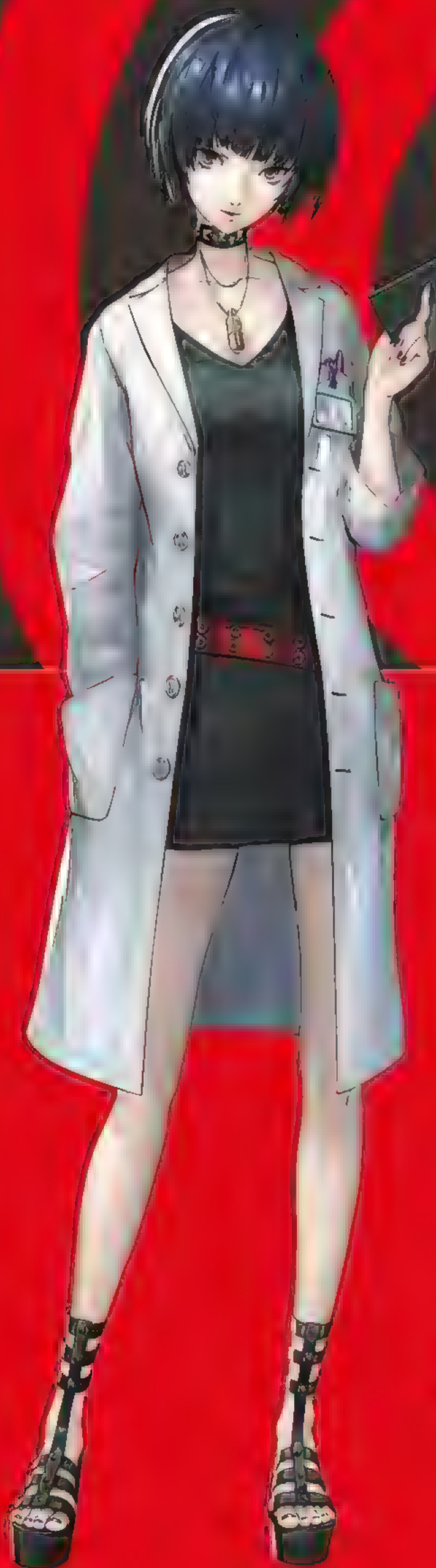
武見妙

Tae Takemi
CV: 斉藤佑圭

四軒茶屋で武見内科医院を経営する女医。司るアルカナは死神。来院する患者を歓迎せず、見たこともない薬を処方する。私服がパンクスタイルであることなどから、近隣住人の間では怪しい噂の対象になっている。しかし当人は新薬の研究開発に心血を注いでおり、周囲の雑音を気にしていない。

設定原画

Initial Image : Tae Takemi





Creator's Comment

自分の個性的な趣味を隠さず我が道を行くがために、周囲から敬遠されやすい人です。そういった面では杏や双葉と似ている部分がありますね。個性を際立たせたかったので、医者という職業からかけ離れたデザインを意識しています。イメージ的にはどちらかという体制側と思われる医者という職業にありながら、反体制的に見えるキャラクターになると面白いかなと思い、パンクファッションを採用しました。当初の武見医院の診察室には、「この人いったい何を研究しているの!？」と訝しむような装置が並んでいて、もっとカオスでマッドな雰囲気でした。当時の設定は、属する製薬会社の不正を暴くために、証拠となる薬品をペンダントに入れて持ち歩いているというハードなもので、そんな設定に合わせて、武見の外見も非常に近寄りたく、殺し屋のような目にしていました。しかしディレクターの橋野から「基本的に、女性キャラクターは全員かわいくしてくださいね」というオーダーが飛んできてしまい、現在のデザインに落ちつきました。少しやりすぎたようですね(笑)。

ショップ画面

Shop : Tae Takemi



©2008

バストアップ

Face Pattern : Tae Takemi

■ 通常



白衣



普段着

■ 笑い



普段着



白衣

■ 怒り



普段着



白衣

■ 照れ



普段着

■ 照れ2



白衣



普段着

■ 悲哀



白衣



普段着

■ 驚き



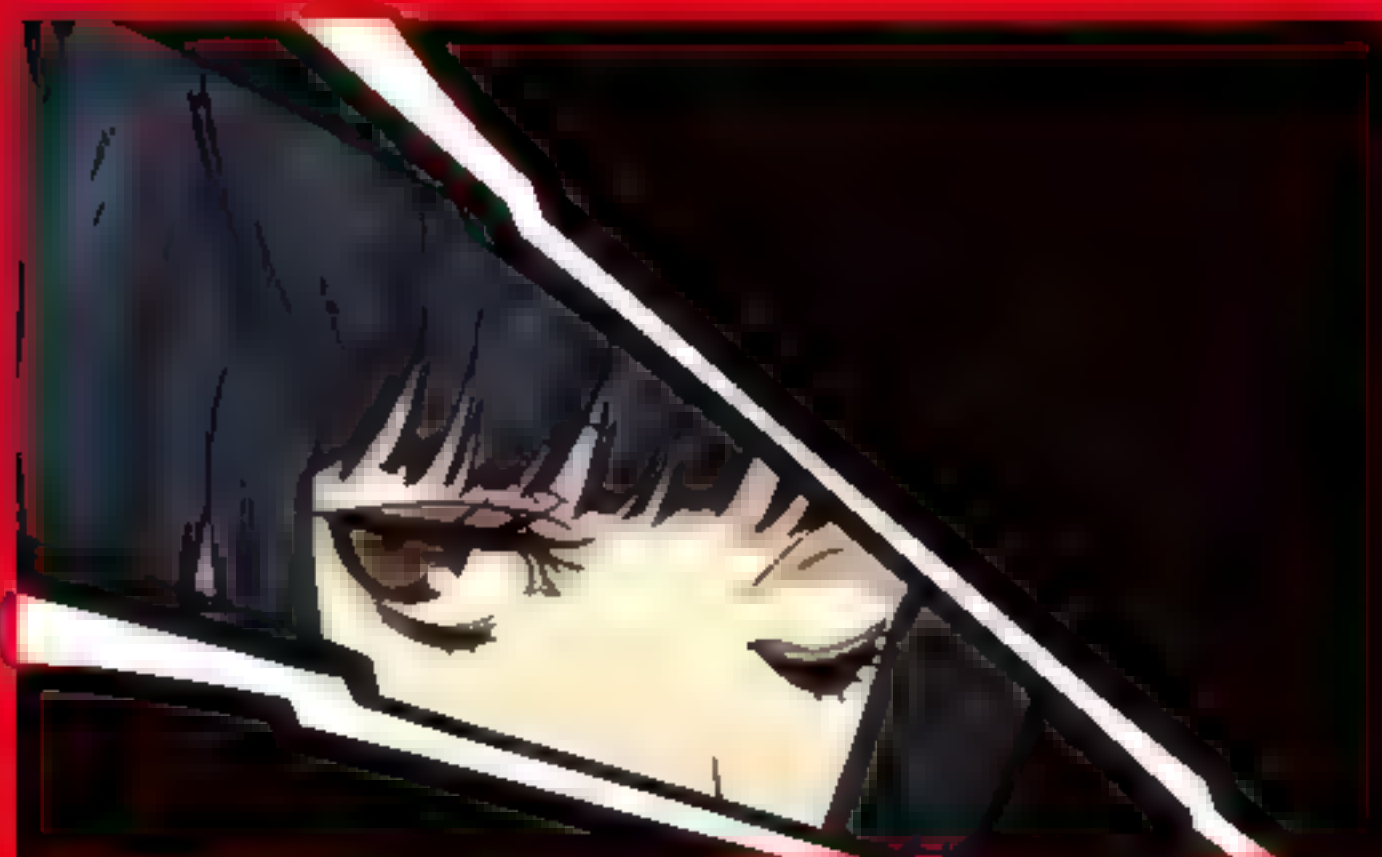
普段着



白衣

イベントカットイン

Event Cut-in : Tae Takemi



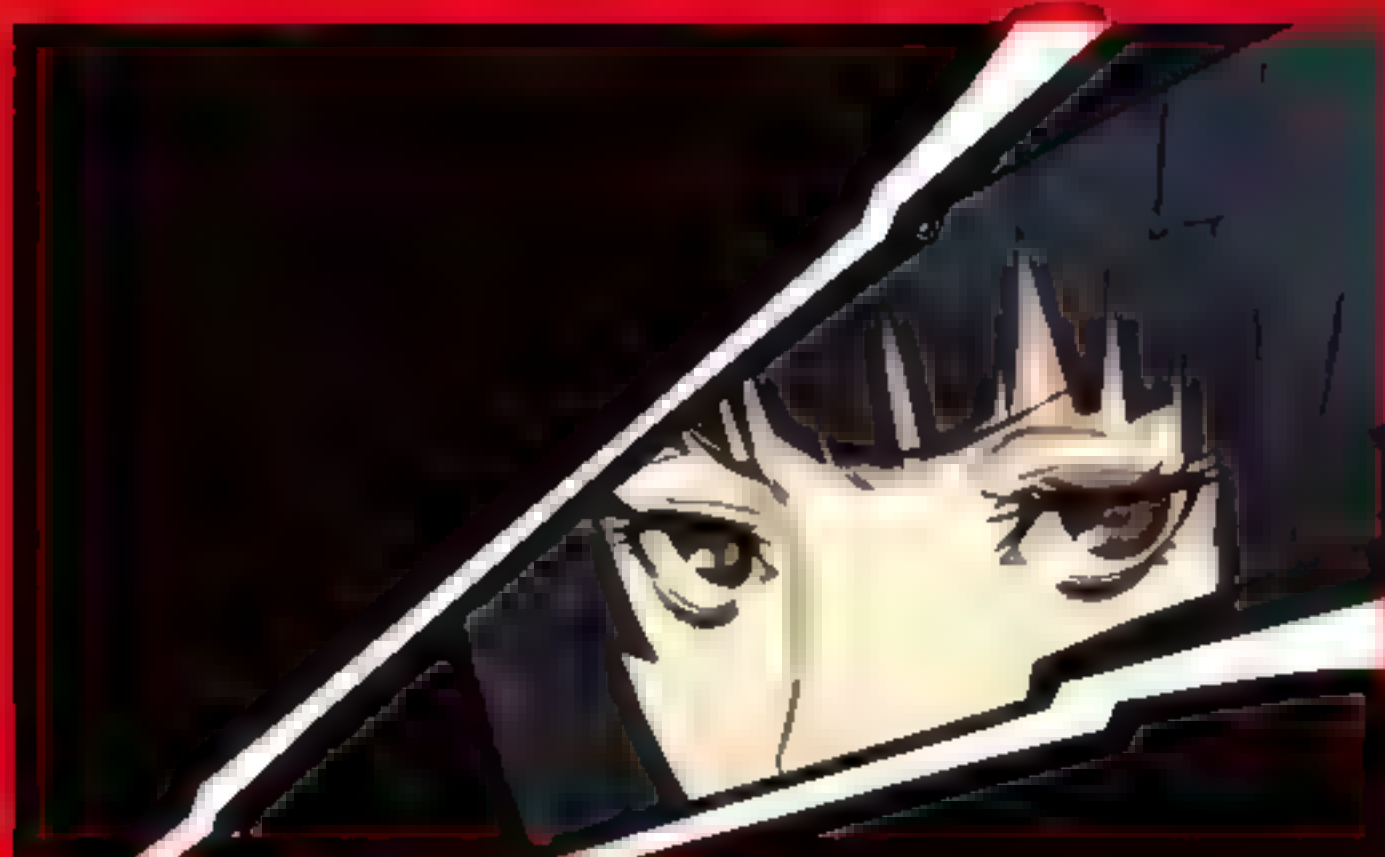
企み・不敵・ひらめき



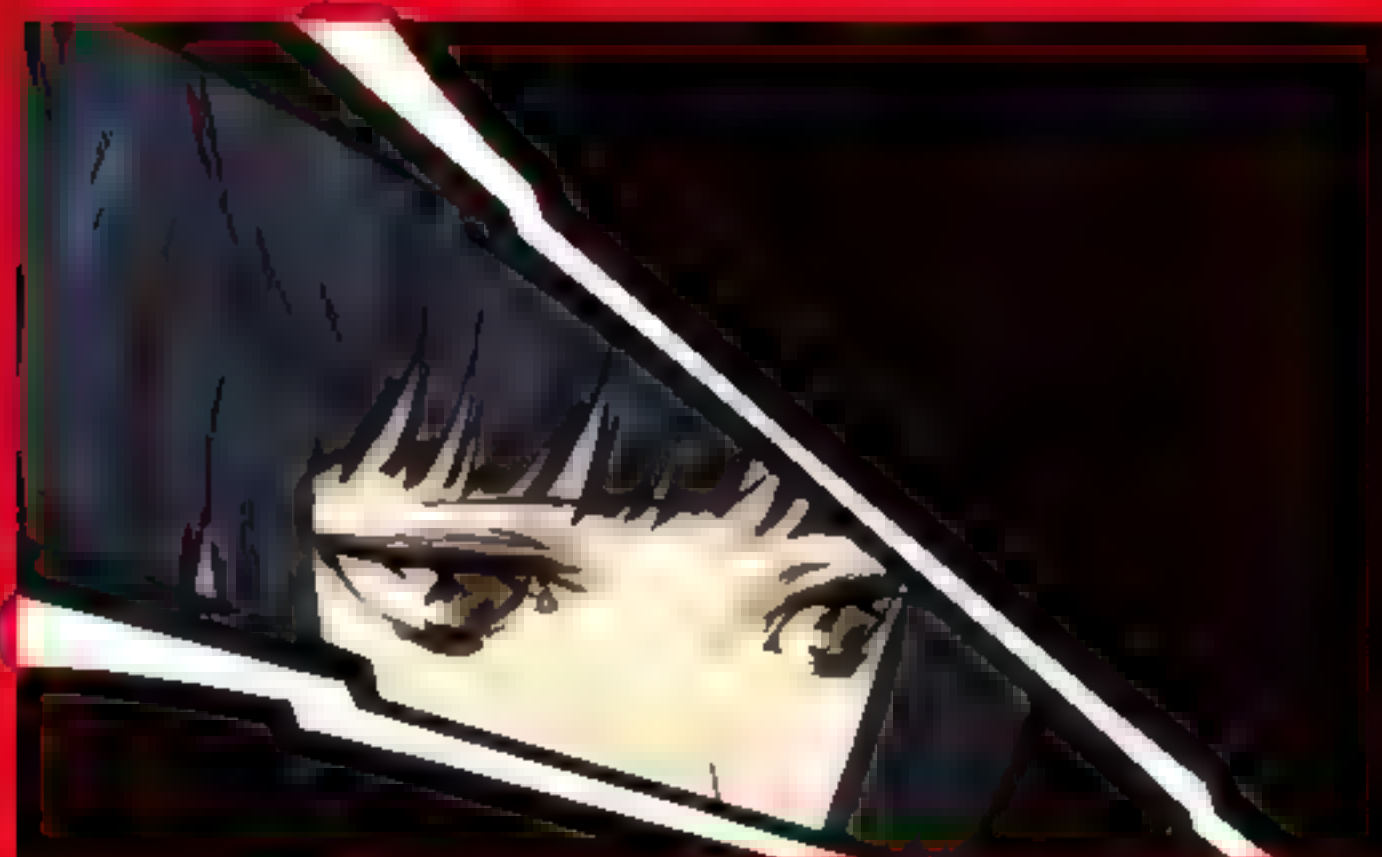
驚き・開き



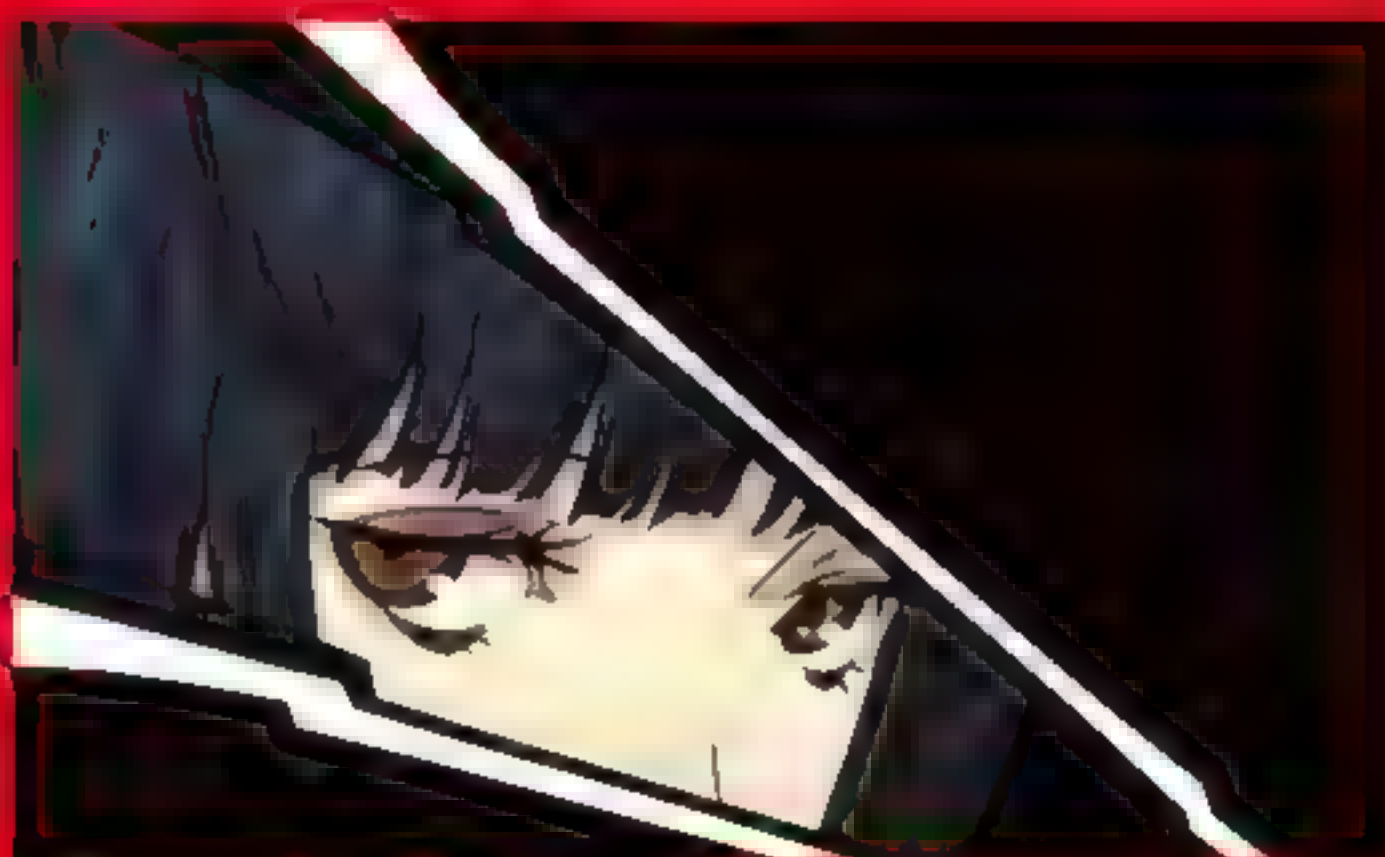
喜び



怒り・決意・覚悟



悲痛・慟哭・悔しい



疲労・倦怠・空虚・疲労・呆れ

コ－プ画面

Cooperation : Tae Takemi



COOL CHAIRMAN

川上貞代

Sadayo Kawakami

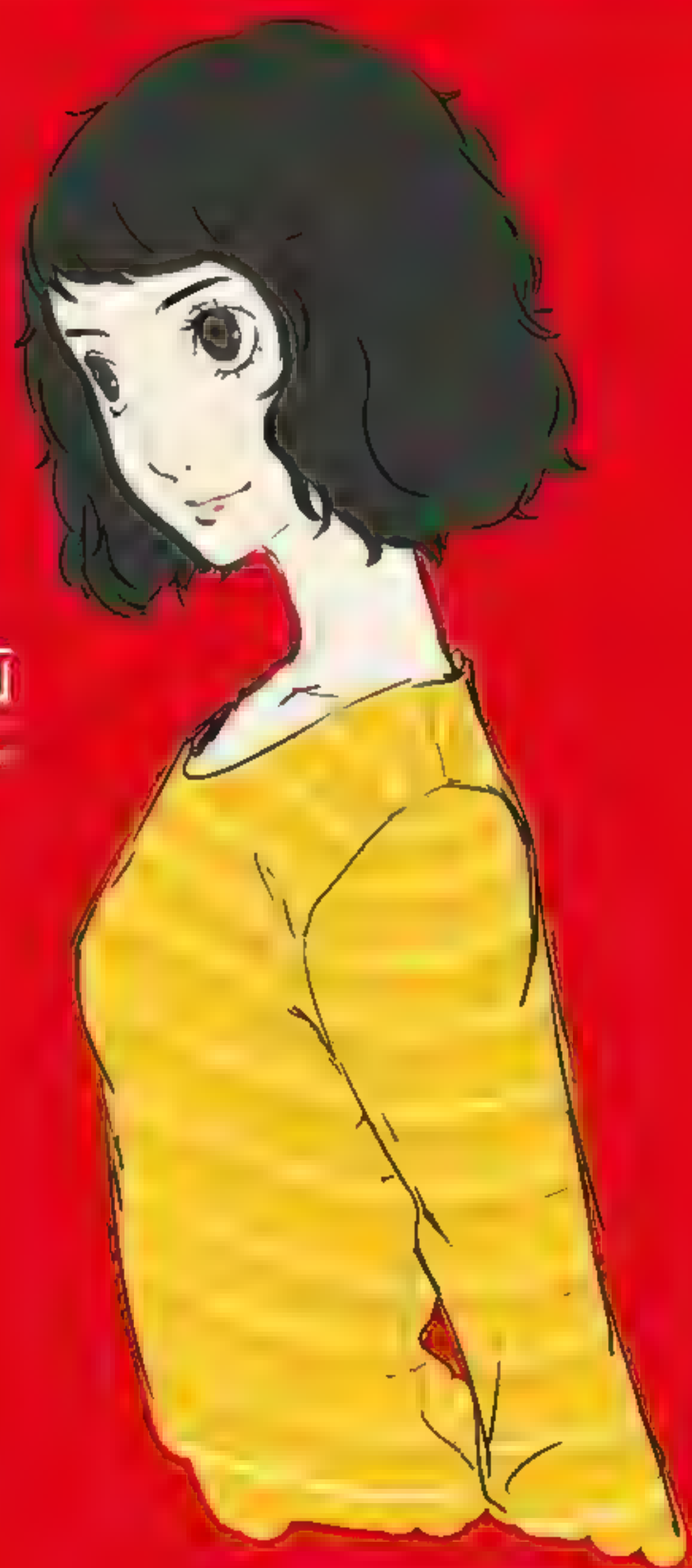
CV: 洲上舞

主人公が通学する、私立秀尽学園高等学校の教師。司るアルカナは節制。授業や生徒への態度はぞんざいで、転校してきた主人公を問題児と決めつけ、その担任となることを嫌がっていた。周囲には隠しているが、ある理由から、家事代行サービス「ヴィクトリア」に所属し、夜間はメイドの「ベッキィ」として活動している。



設定原画

Original Image Sadayo Kawakami







Creator's Comment

恵まれていないわけではないけれど、満たされてもない、いわゆる普通の人ということで、デザインする際も“普通”を意識しました。普段着も格好よくとかお洒落とか、目を引く部分などを考えず、ひたすら抜けのある普通を目指しました。

そこは手を抜いたわけではなく、抜けた感じのあるアラサーの女性の普段着とはどういったものかと、むしろ知恵を絞っています(笑)。非常に安上がりで簡単にコスプレできそうですが、コスプレとは気付かれないかもしれませんね。

■メイド服



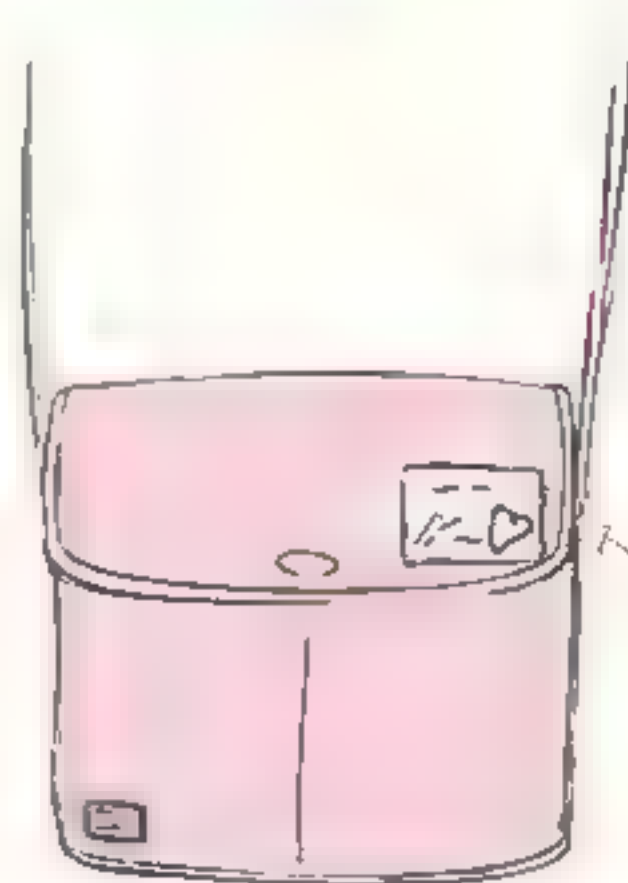
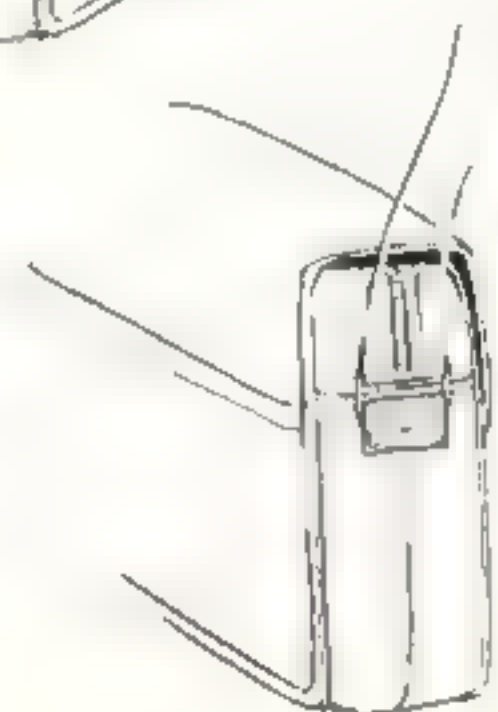
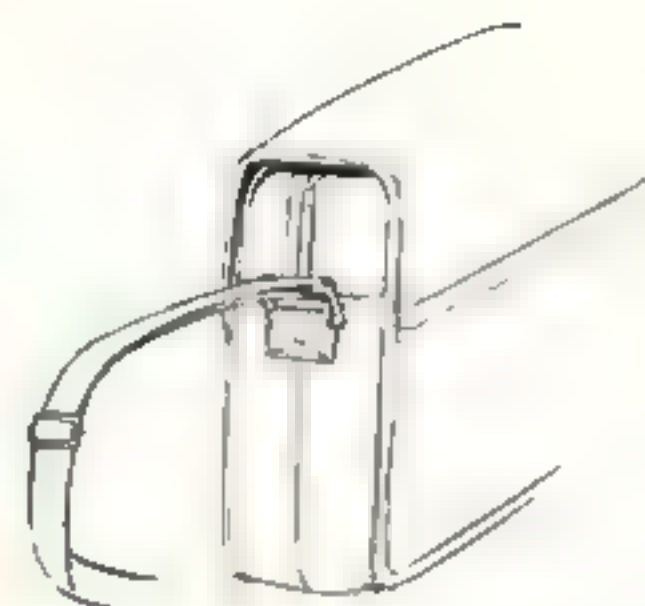


Creator's Comment

普段着の川上の緩くて抜けた感じに対しての、ギャップを狙った服装です。チームのスタッフが想像以上にかわいく描いてくれました。



名前(営業用)
とかある？



お店のロゴ
とか。

◎ピンク部分は
革のイメージで、
(光沢はほぼ無い)

初期イメージ

Rough Design : Sadayo Kawakami



バストアップ

Face Pattern : Sadayo Kawakami

■ 通常



私服1



私服2



水着



入院着



メイド服

■ 笑い



私服2



水着



入院着



メイド服

■ 怒り



私服1



私服2



水着



メイド服

■ 悲哀



私服1



私服2



水着



入院着



メイド服

■驚き



私服1



私服2



入院着



メイド服

■照れ



私服1



私服2

■照れ2



私服1



私服2

■照れ3



水着

■キメツ



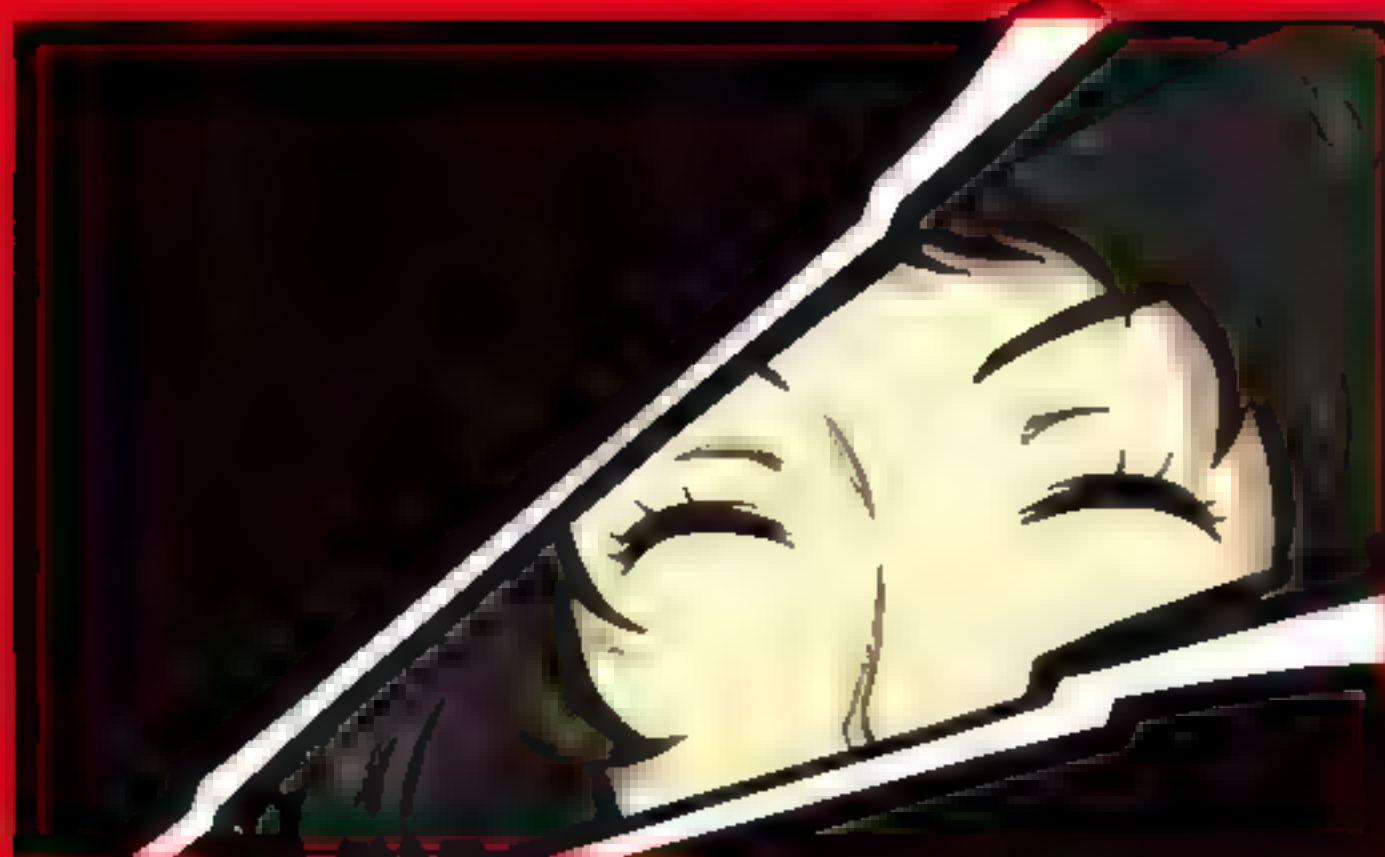
メイド服

イベントカットイン

Event Cut-in : Sadayo Kawakami



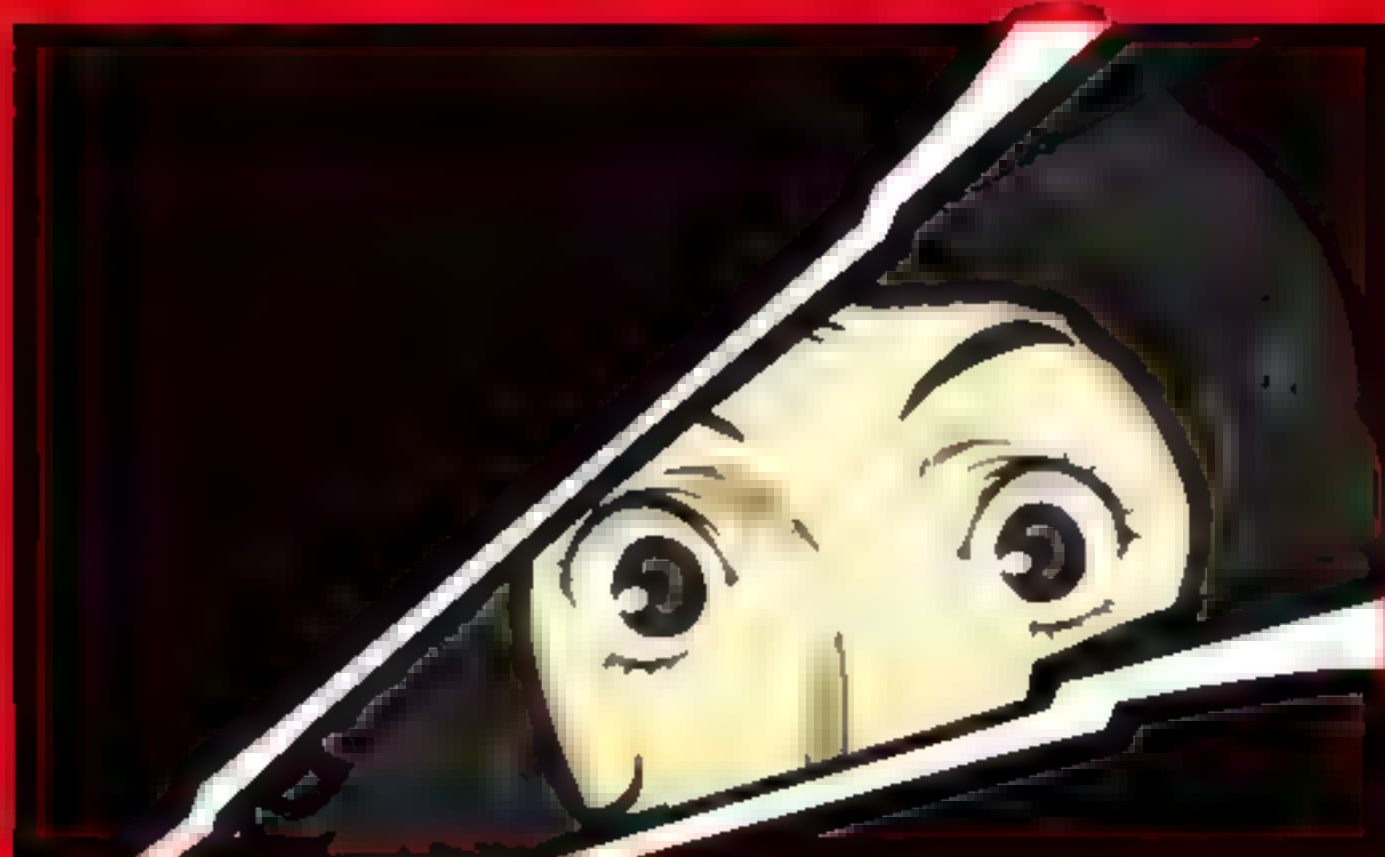
全み・不敵・ひらめき



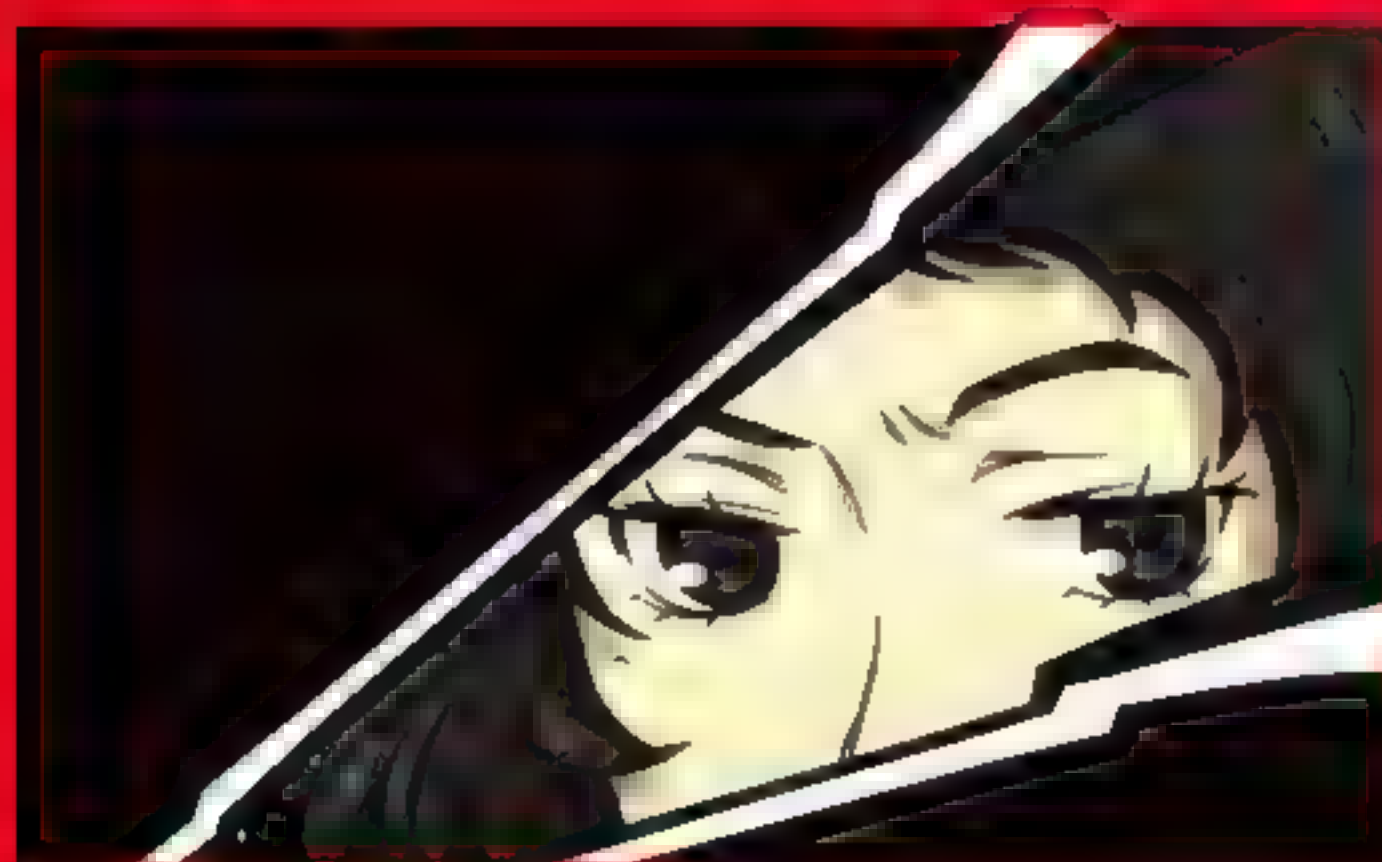
喜び



悲痛・痛哭・悔しい



驚き・驚愕



怪訝・臆念・空想・憂鬱・呆れ



怒り・決意・覚悟

コープ画面

Cooperation : Sadayo Kawakami



コウケンセツ

大宅一子

Ichiko Oya
CV:内山夕実

新聞社に勤務し、現在は娯楽部に所属する記者。司るアルカナは悪魔。自身で取材と執筆をこなす。夜間は新宿のバー、「にゅうカマー」に入り浸って飲み明かしている。かつて政治記者として進んでいた、とある事件の影響で理不尽な配置転換を受けるが、これに納得せず、現在も密かにその事件の真相を暴こうとしている。

設定原画

Ichiko Oya





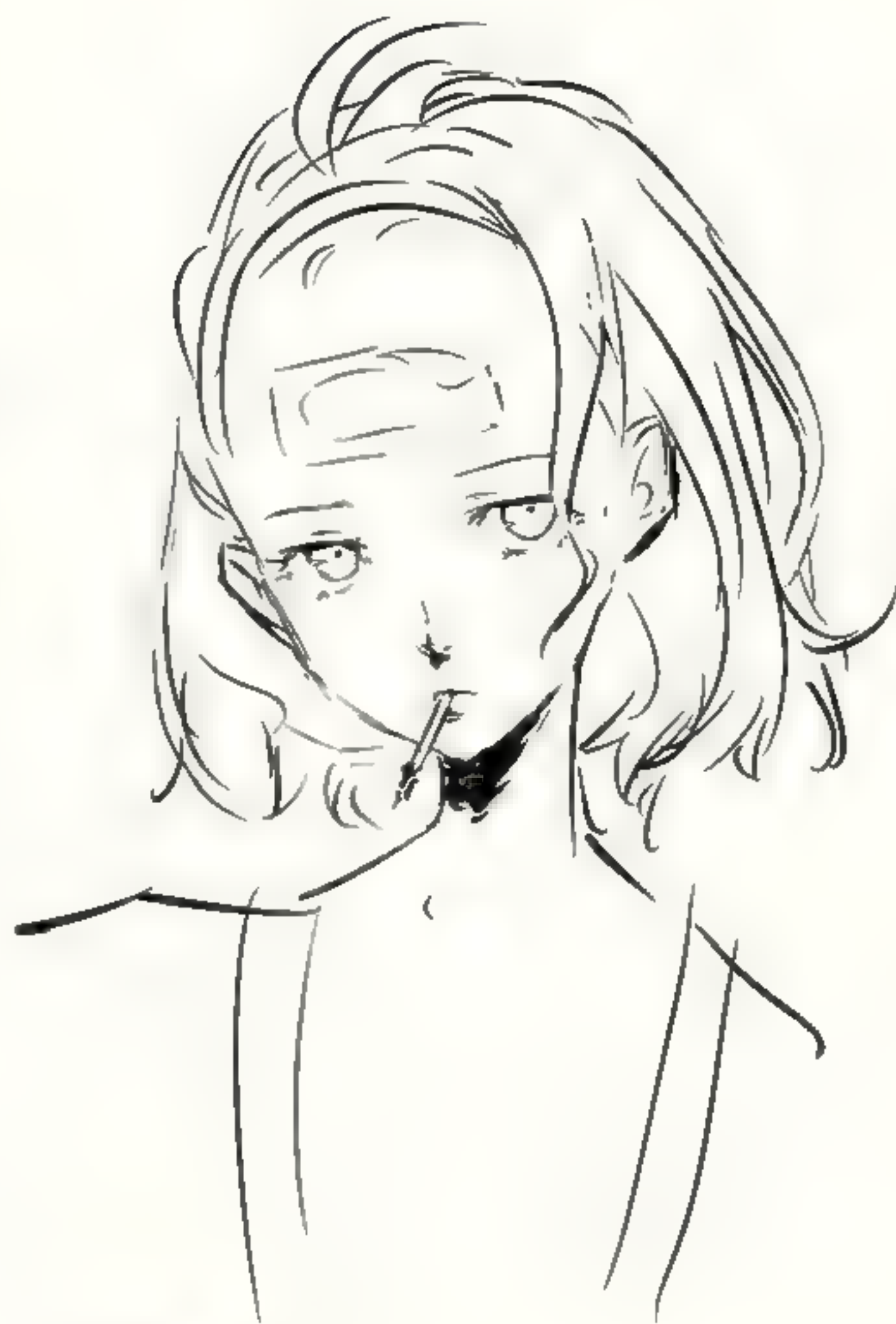
Creator's Comment

いわゆる“業界”に属していて、現場に出ているフットワークが軽い人のイメージです。最初は“記者”という設定だけがあり、それがどういう記者なのか……たとえばカメラマン寄りなのか、ライター寄りなのかなどといった方向性が決まるまでは、かなりブレのあったキャラクターでした。キャラクター性が固まってからはスムーズに進んだのですが、最初に描かれた設定画は、かわいさ的にはあんまりな状態だったので、ディレクターの橋野から「もっとかわいくしたいかな。あと、鼻の穴を描くのはやめてくださいよー」と強い要望が出されました。こちらもすこしやりすぎたようですね(笑)。

初期イメージ

Rough Design : Ichiko Oya

冷比・夕



バストアップ

Face Pattern : Ichiko Oya

■ 通常



■ 笑い



■ 悲哀



■ 驚き



■ 苦痛



■ 照れ



■ 照れ2



■ 怒り



イベントカットイン

Event Cutin: Iohiko Oye



【全員の表情が驚き】



【目】



【目を見開く】



【目を見下ろし、真剣な表情】



【目を見下ろし、決意の表情】



【目を見下ろし、悲しい表情】

コープ画面

Cooperation: Iohiko Oye



Main Character

Sub Character

Treasure

Interview



コウケンセツ

織田信也

Shinya Oda
CV: 金田アキ

秋葉原のゲームセンター「秋葉原GIGOLO」をホームにしている、小学生ゲーマー。司るアルカナは塔。ガンシューティングゲーム「ガンナバウト」の神プレイヤー、「キング」として名を知られている。母親がモンスターペアレント気味なせいで、小学校での生活がうまくいかず、同級生と戦争状態にある。



設定原画

Initial Image : Shinya Oda

ドーゼナ

GET
SMOKED



Creator's Comment

最初は元気な少年の路線で考えていたのですが、設定的に陰を持たせた人物だったので、陰を強調して活かすために、デザインを耽美的な方向にシフトしています。あと、最近は格好いい小学生の男の子が多いので、体型もすらっとしていてランドセルが似合わないくらいのほうが、いまどきの男の子っぽくリアルティがあるのかなと考えました。帽子は「ゲーマーといったら、赤いキャップが必須だろう」との判断からですね。



初期イメージ

Rough Design : Shinya Oda



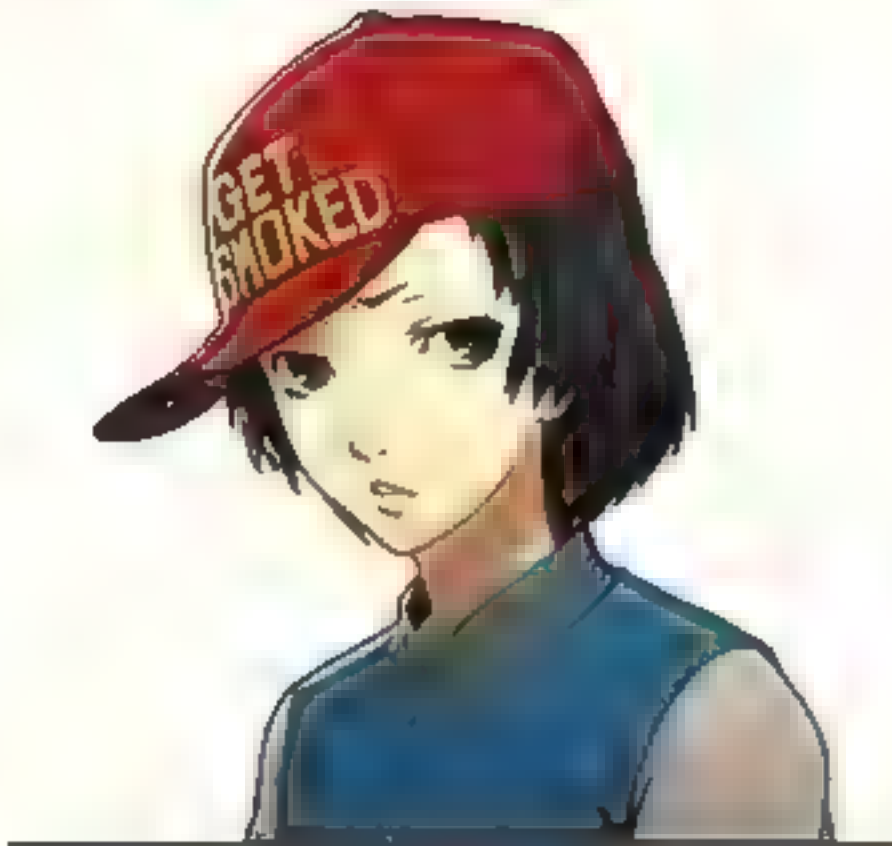
バストアップ

Face Pattern : Shinya Oda

■ 通常



■ 怒り



■ 悲哀



■ 驚き



■ 笑い



イベントカットイン

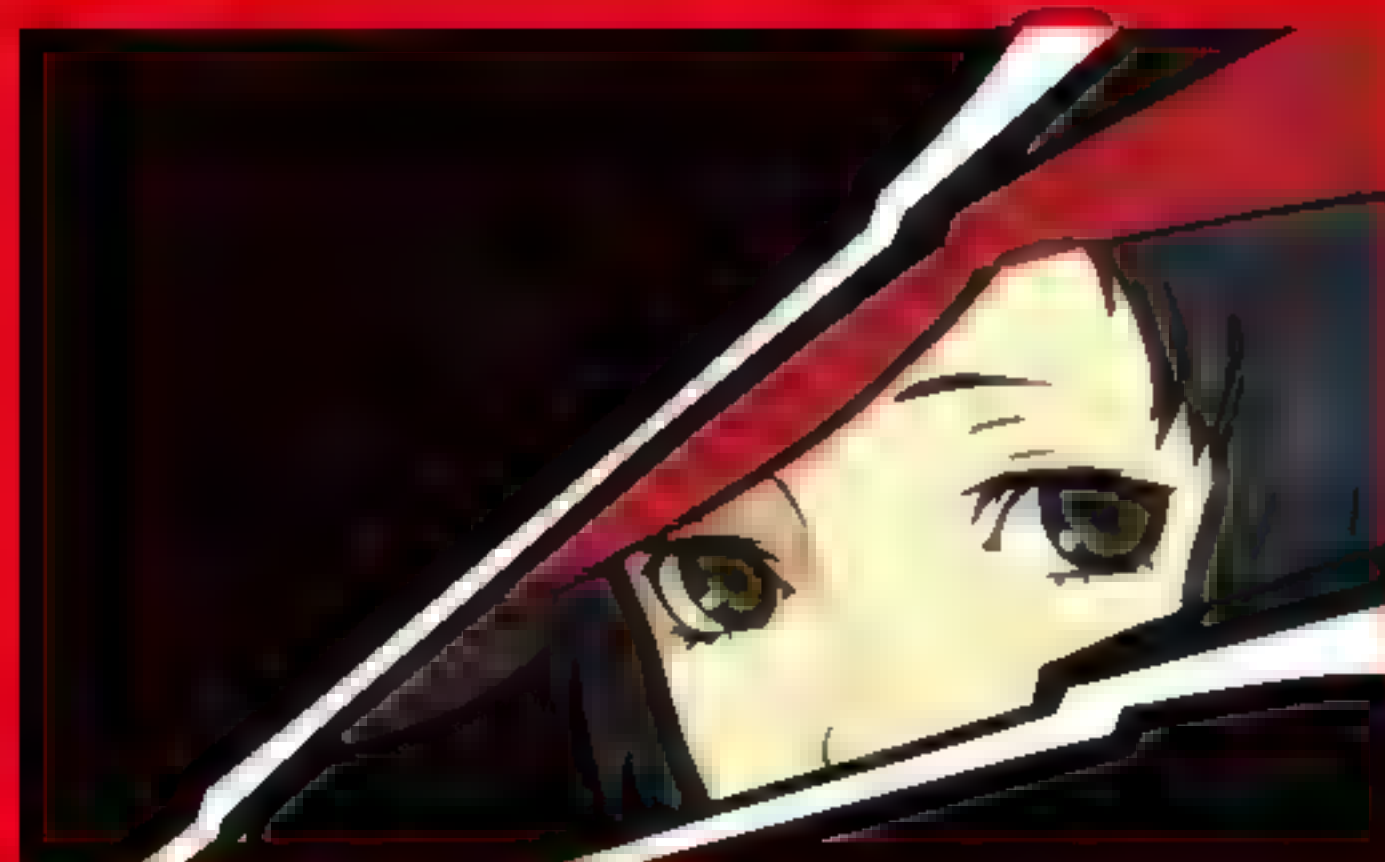
Cooperation : Shinya Oda



登場・微笑・驚く



登場・不意・口をきく



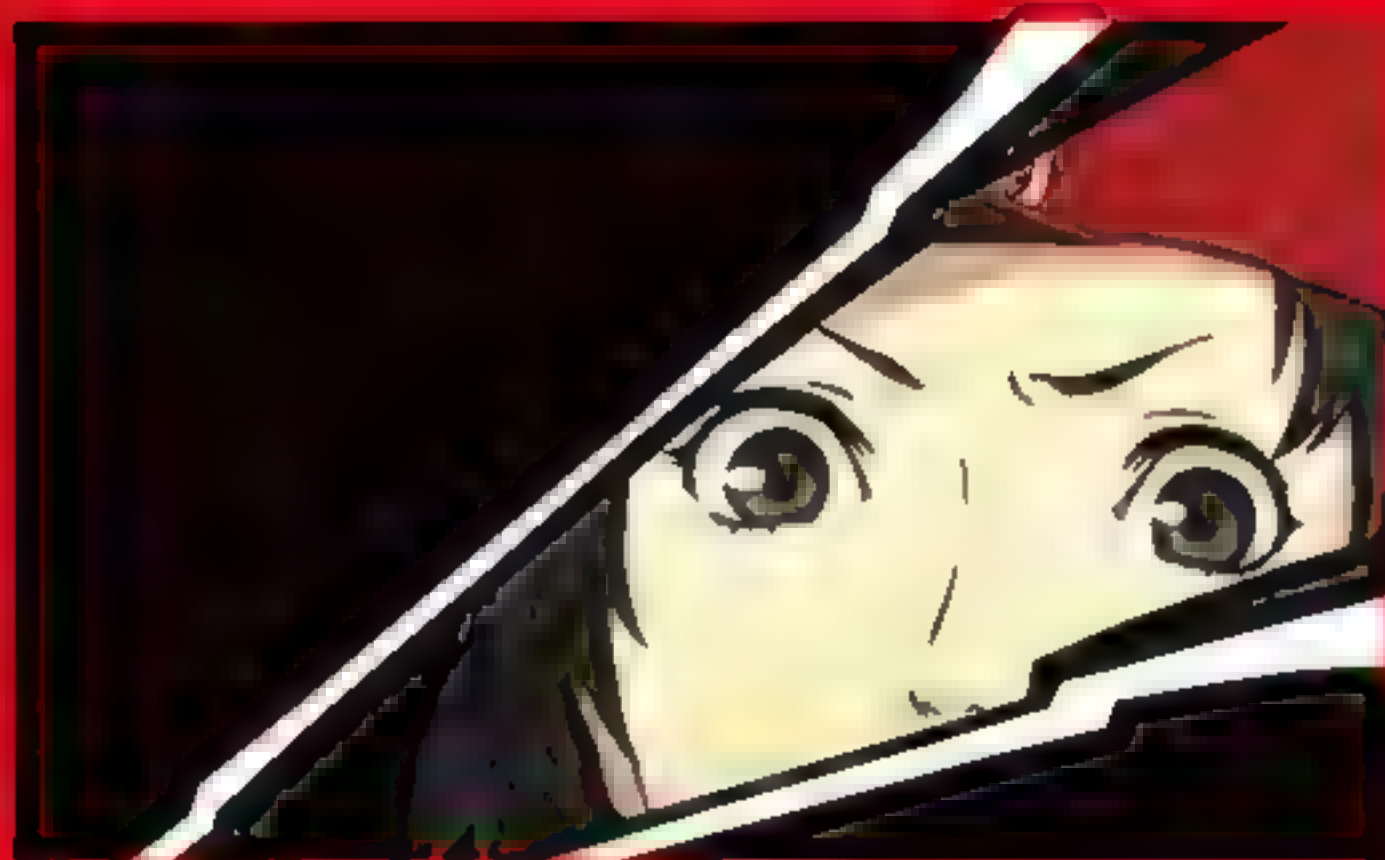
驚く



驚く・微笑



怪訝・残念・空腹・疲勞・呆れ



怒り・決意・興奮

コープ画面

Cooperation : Shinya Oda





コウケンサツ

東郷一二三

Hifumi Togo
CV:磯村知美

新進気鋭の高校生女流棋士。司るアルカナは星。都立洗星高校に通学する傍ら、人気棋士として対局はもとより、雑誌のグラビアなどにも露出し将棋界のアイドル的な立場にある。しかし本人としては、将棋の實力だけで勝負したいと葛藤を抱えている。対局中は中二病的方向に性格が豹変し、口調も別人のようになる。

設定原画

Initial image : Hifumi Togo





Creator's Comment

主人公チームの配役として、真が参謀ポジションに決まった際、参謀をもっと先鋭化させた軍師的なキャラクターも配置する案があり、そのときに一二三に似たキャラクターを描いたことがありました。結局、その役割は真に統合されたのですが、コープキャラを考えていたときに、「あのとき描いていたイメージはどうか」という話が出て、まったく別のキャラクターとして採用されました。デザインした際は、わかりやすくストレートな和風美人をイメージしています。棋士という設定が決まっていたので、それに合わせて髪飾りも和風にして、見た目も頭脳的にもスマートな雰囲気を目指しました。

ヒナミ

屋外や夜間など



夏はベスト
半ズボン



冬はスカーフ

バストアップ

Face Pattern : Hifumi Togo

■ 通常



制服／夏



制服／冬



私服



水着

■ 笑い



制服／夏



制服／冬



私服



水着

■ 怒り



制服／夏



制服／冬



私服



水着

■ 悲哀



制服／夏



制服／冬



私服



水着

■ 驚き



制服／夏



制服／冬



私服



水着

■ 苦痛



制服／夏



制服／冬



私服



水着

■ 照れ



制服／夏



制服／冬



私服



水着

■ 照れ2



制服／夏



制服／冬



私服



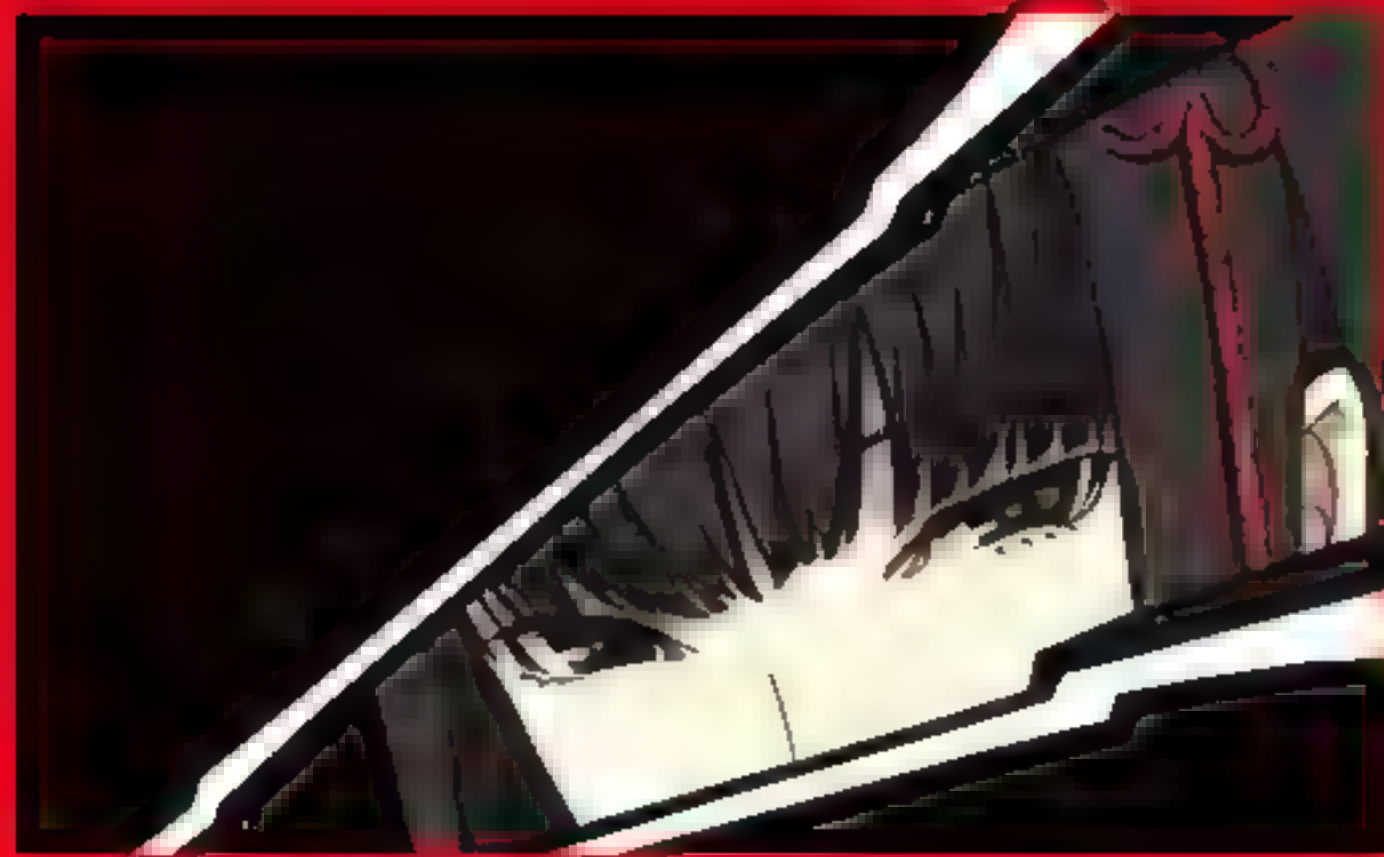
水着

イベントカットイン

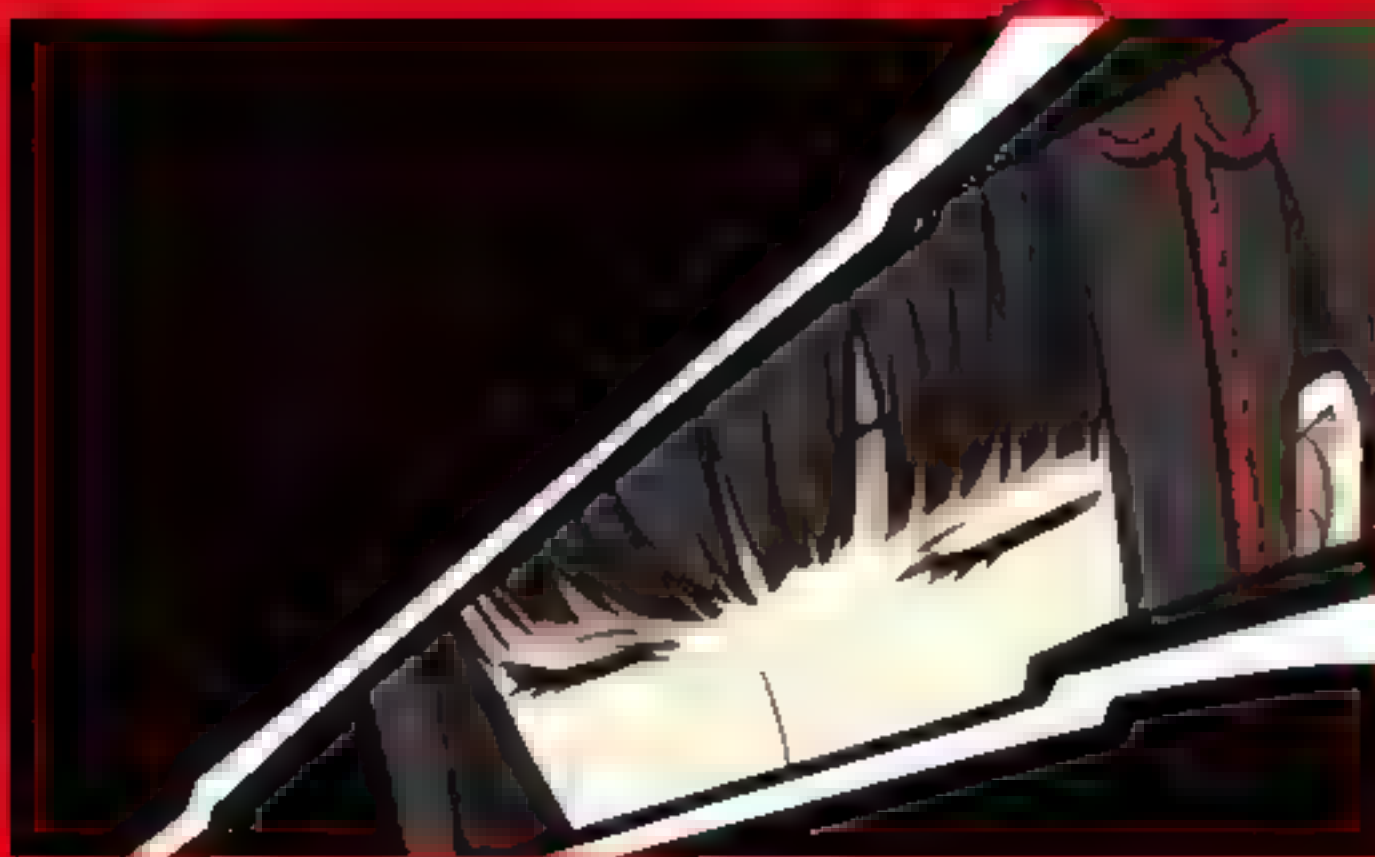
Event Cut-In Hifumi Togo



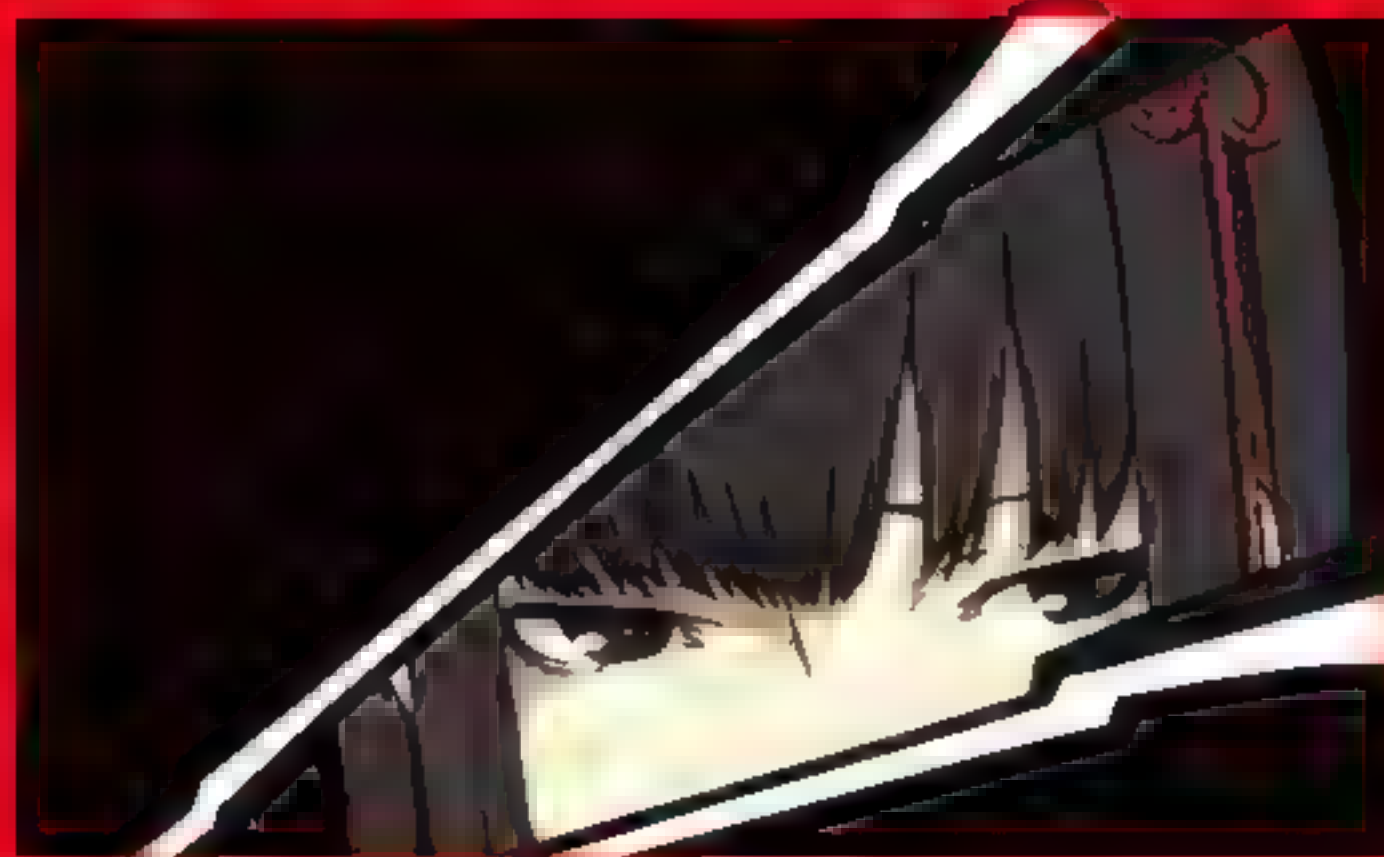
驚き・興奮



悲しみ・不満・ひそめず



悲しみ



怒り・悔しさ・悔し



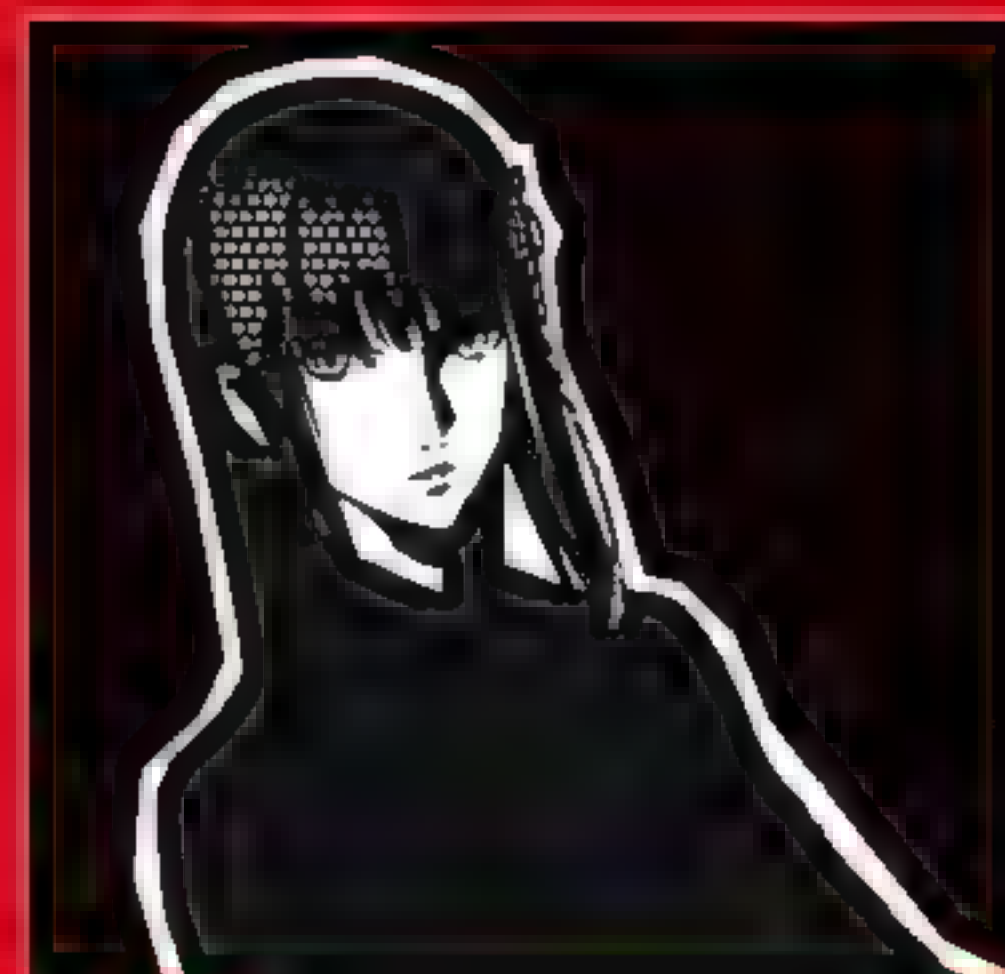
優しさ・献身・空想・疲弊・呆れ



怒り・決意・覚悟

コープ画面

Cooperation : Hifumi Togo





怪盗お願いちゃん

三島由輝

Yuki Mishima
CV: 阪口大助

主人公の同級生。司るアルカナは月。バレエ部に所属し、鴨志田が憂さ晴らしで振るう暴力の、格好の標的となっていた。鴨志田改心後、主人公が怪盗であると確信し、怪盗団を支援するためのサイト、「怪盗お願いチャンネル」を立ち上げた。

設定原画

SAITAMA COMICS





Creator's Comment

三島は“THEモブキャラ”として、あえて特別な個性を出さないようにデザインしています。怪盗団をロールプレイするとき、プレイヤーに快感を与える要素のひとつに、人々からの賞賛や喝采があると考えています。だとすると、主人公たちの怪盗行為に対して、喝采を浴びせてくれる存在が必要なわけです。三島はそんな“褒め枠”のキャラクターで、主人公たちをもっとも近い位置から褒めてくれる役割です。三島は世間の人々、民衆の代表のような存在で、彼を通して人々が怪盗団に喝采を贈るという構図になっています。ですので、三島を個性的で特殊なデザインにしてしまうと、「それって、お前が変わり者だから褒めてるんじゃないの?」「褒めてるのはお前だけじゃないの?」という疑問が出てしまうため、三島のデザインはモブに徹して、一般人の代表という立ち位置を強調しています。



バストアップ

Face Pattern : Yuki Mishima

■ 通常



制服／夏



制服／冬



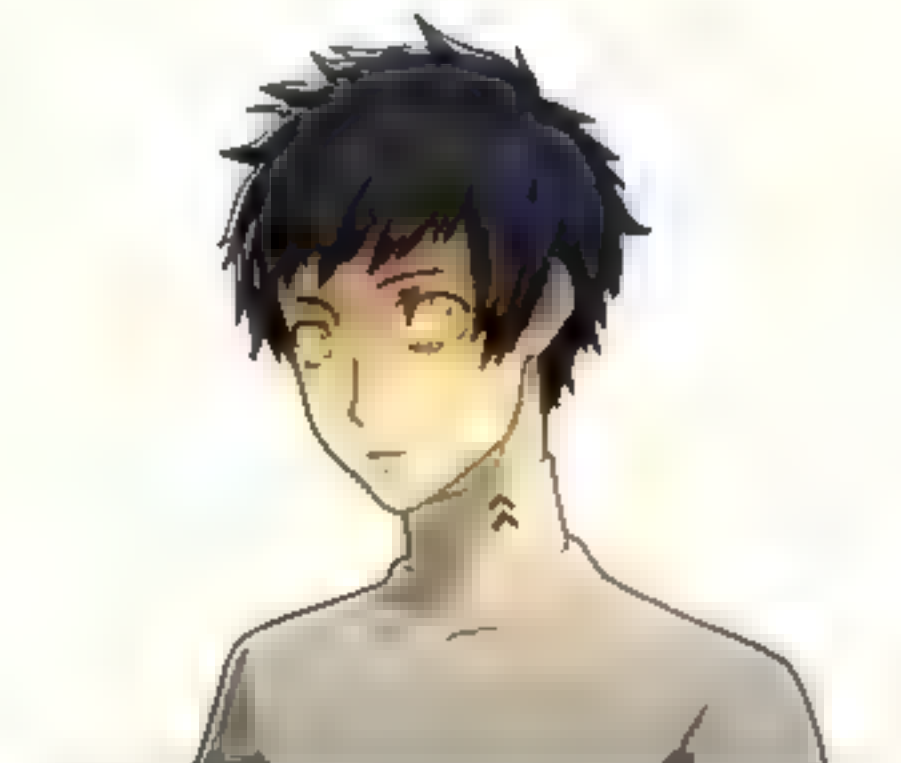
私服



水着



怪我



シャドウ

■ 笑い



制服／夏



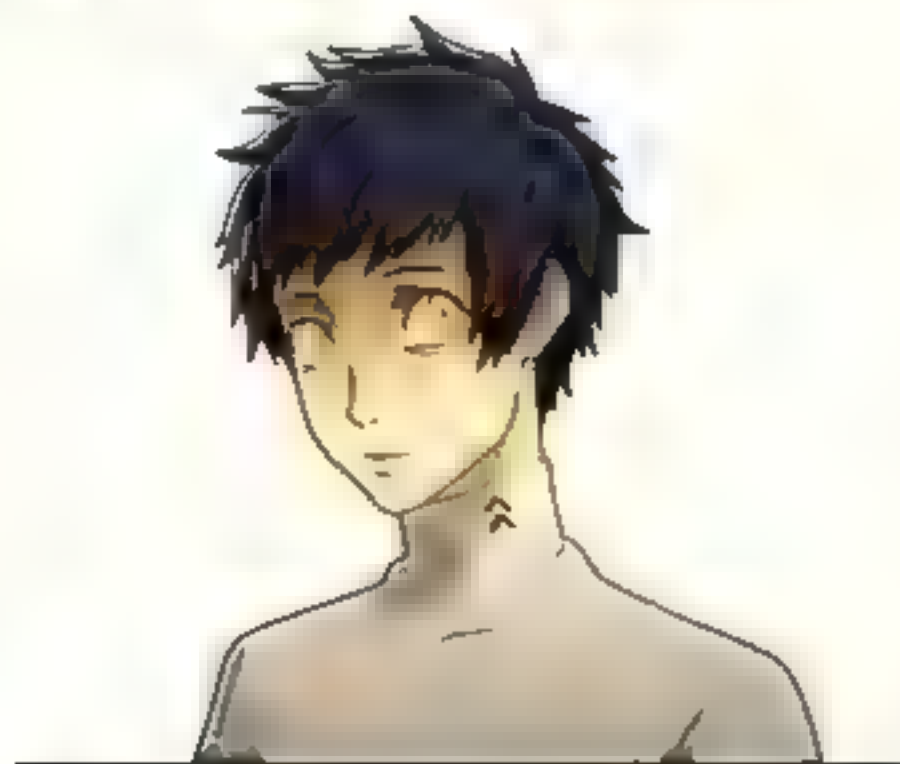
制服／冬



私服



水着



制服／冬

■ 怒り



制服／夏



制服／冬



私服



水着



怪我



シャドウ

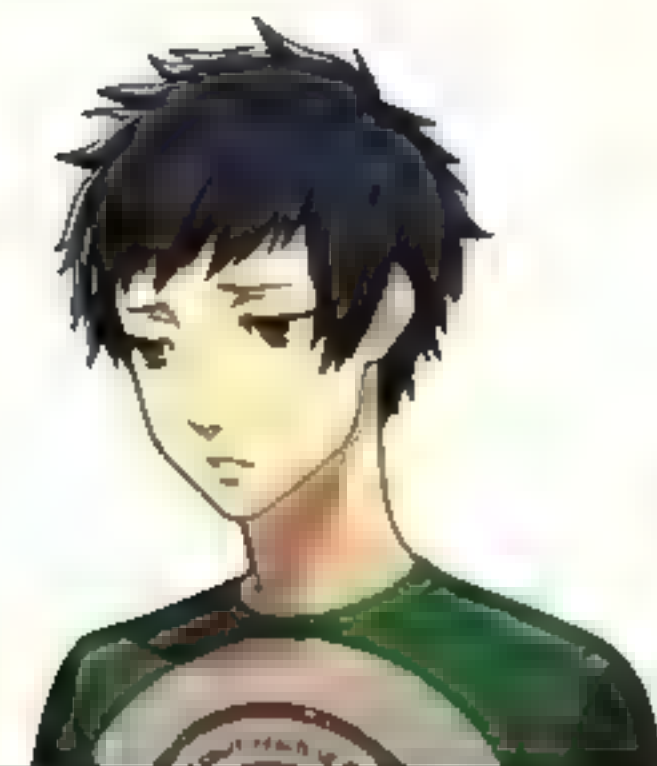
■ 悲哀



制服／夏



制服／冬



私服



水着



怪我

■ 驚き



制服／夏



制服／冬



怪我



私服

■ 苦痛



制服／夏



制服／冬



水着



私服



怪我



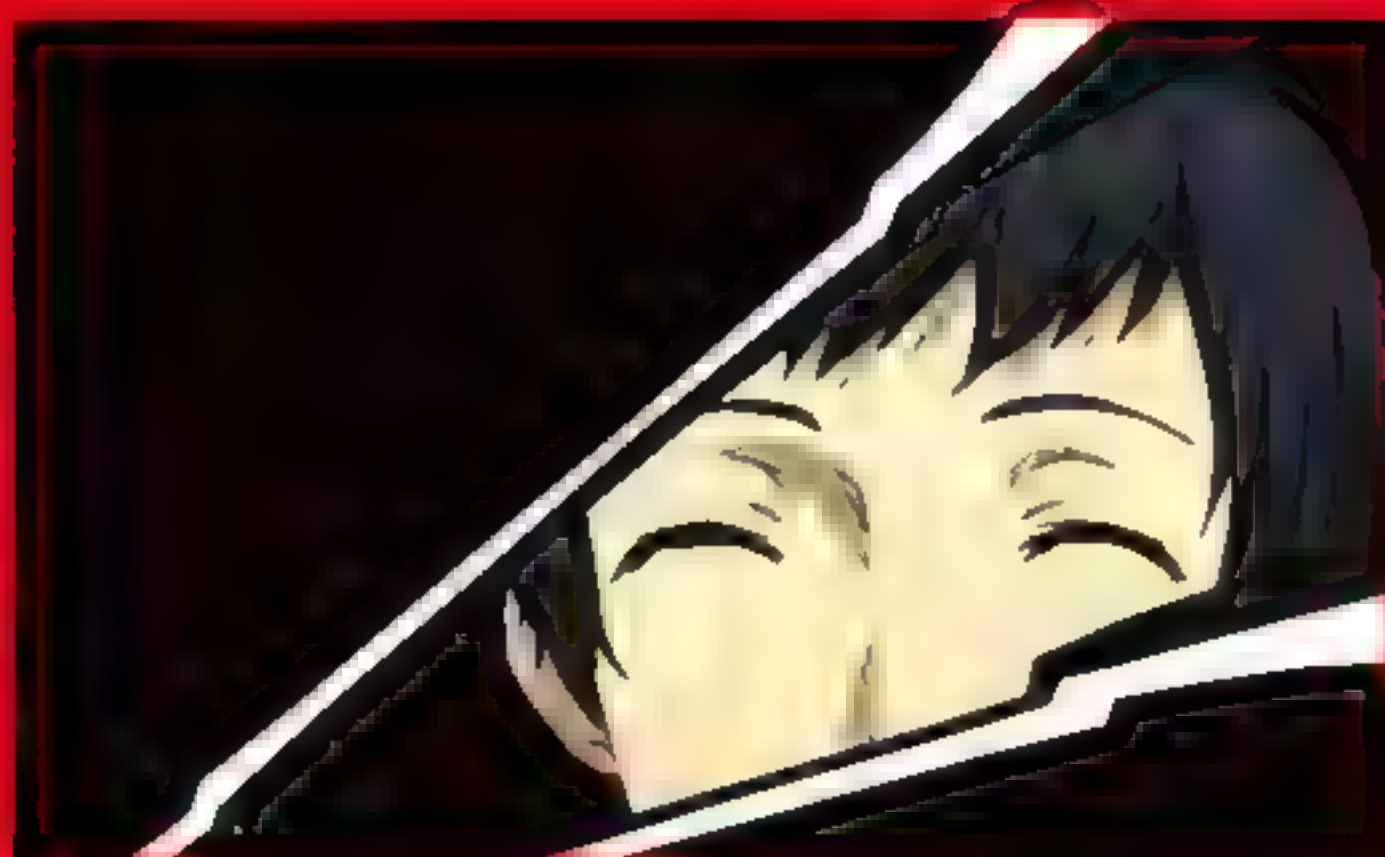
シャドウ

イベントカットイン

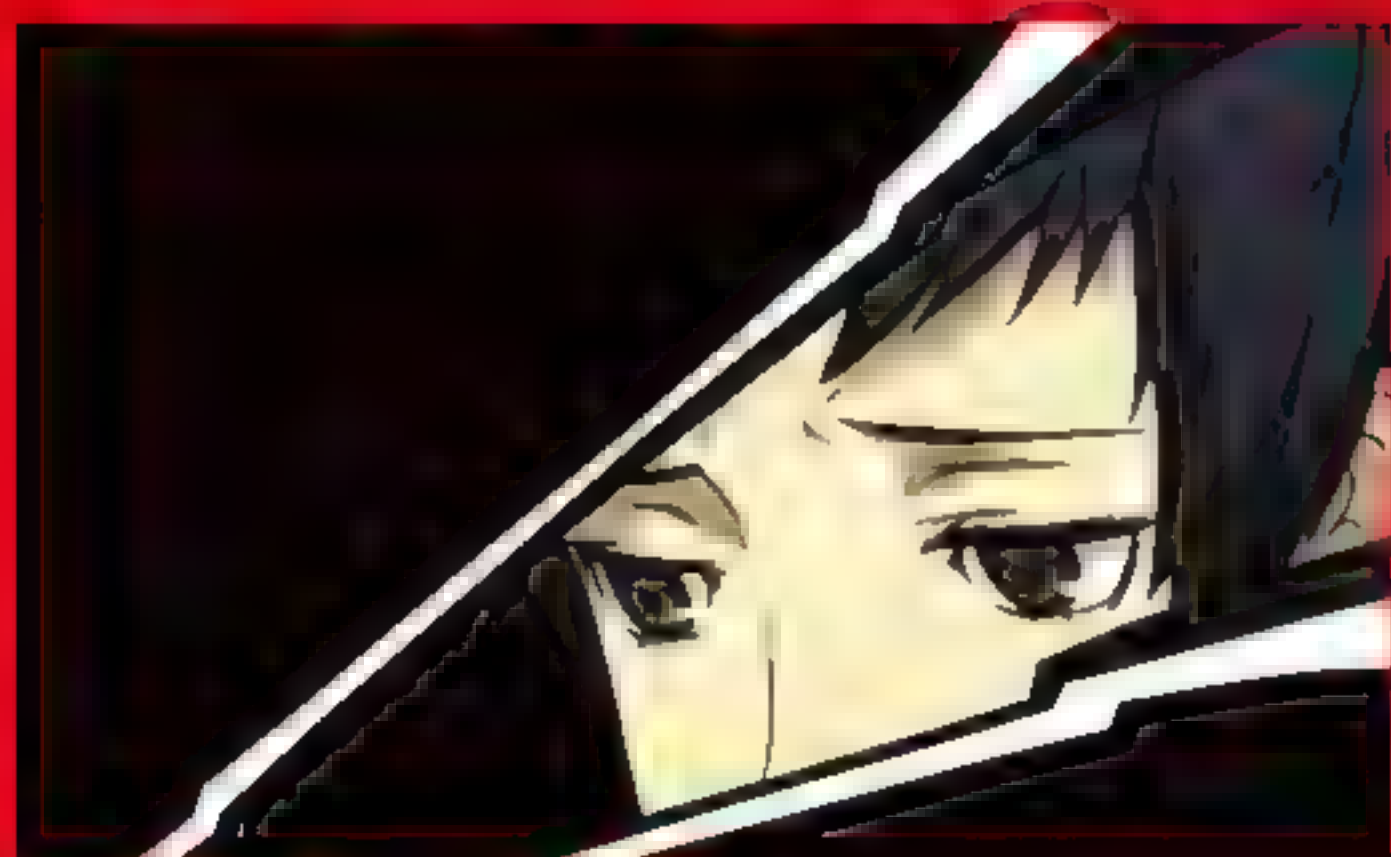
Character: Ruki Mishima



企み・不敵・ひらめき



遊び



悲痛・痛哭・悔しい



驚き・驚愕



後悔・残念・空虚・疲労・呆れ



怒り・決意・覚悟

コープ画面

Character: Ruki Mishima



政治小説

吉田寅之助

Toranosuke Yoshida

CV:野田圭一

かつて若手議員として注目を浴びるも、度重なる失態によって政党からも支持者からも見放され「ダメ寅」の烙印を押された政治家。議員の地位を失ってはじめて政治と真剣に向かい合うようになる。以後、渋谷で街頭演説を欠かさず、社会をよりよくしようと孤獨な活動が続いている。

設定原画

Initial Image : Toranosuke Yoshida





吉田 寅之助



Creator's Comment

おじさんなのに黒目がちで、目がキラキラしている。そんな憎めない感じが吉田のデザインのポイントです。これは、吉田がかわいそうな立場にありながら、まだ目は死んでおらず、闘志を残しているということを伝えたかったからです。目に重きを置いた理由はもうひとつあって、自分は吉田を50代くらいのイメージで描いていたのですが、大人代表ってどういう人なのかと迷ってしまったんです。若い方が本作をもっとも多く遊んでいただけるであろう年齢層なのですが、その層の人たちから

50代の男性がどう見えるのか、かなり悩みました。目に意志を持たせてしっかり描くことで話が通じる人物と捉えていただけるかな、と考え現在の吉田に落ちつきしました。ちなみに、自分はあまり実在の人物をモチーフにすることはないのですが、吉田にはモチーフがいて、俳優のアーネスト・ボーグナイン氏をイメージしてデザインしています。優しく熱くて、優しさゆえに何か言われると凹んでしまう、そんなイメージが吉田と一致したのだと思います。

バストアップ

Face Pattern · Toranosuke Yoshida

■ 通常



スーツ



たすき

■ 笑い

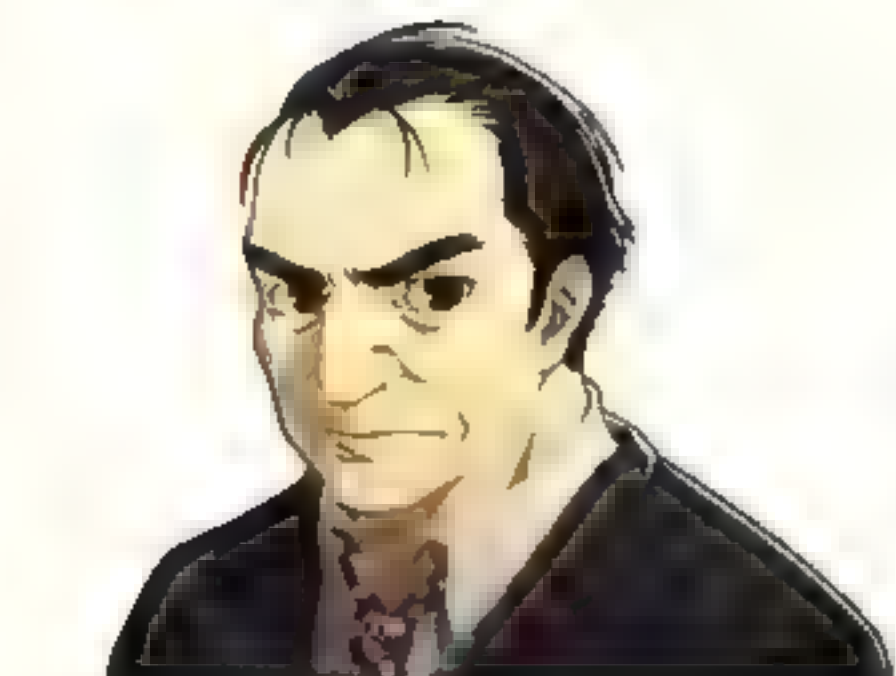


スーツ



たすき

■ 怒り



スーツ

■ 悲哀・苦痛



たすき



スーツ



たすき

■ 驚き



スーツ



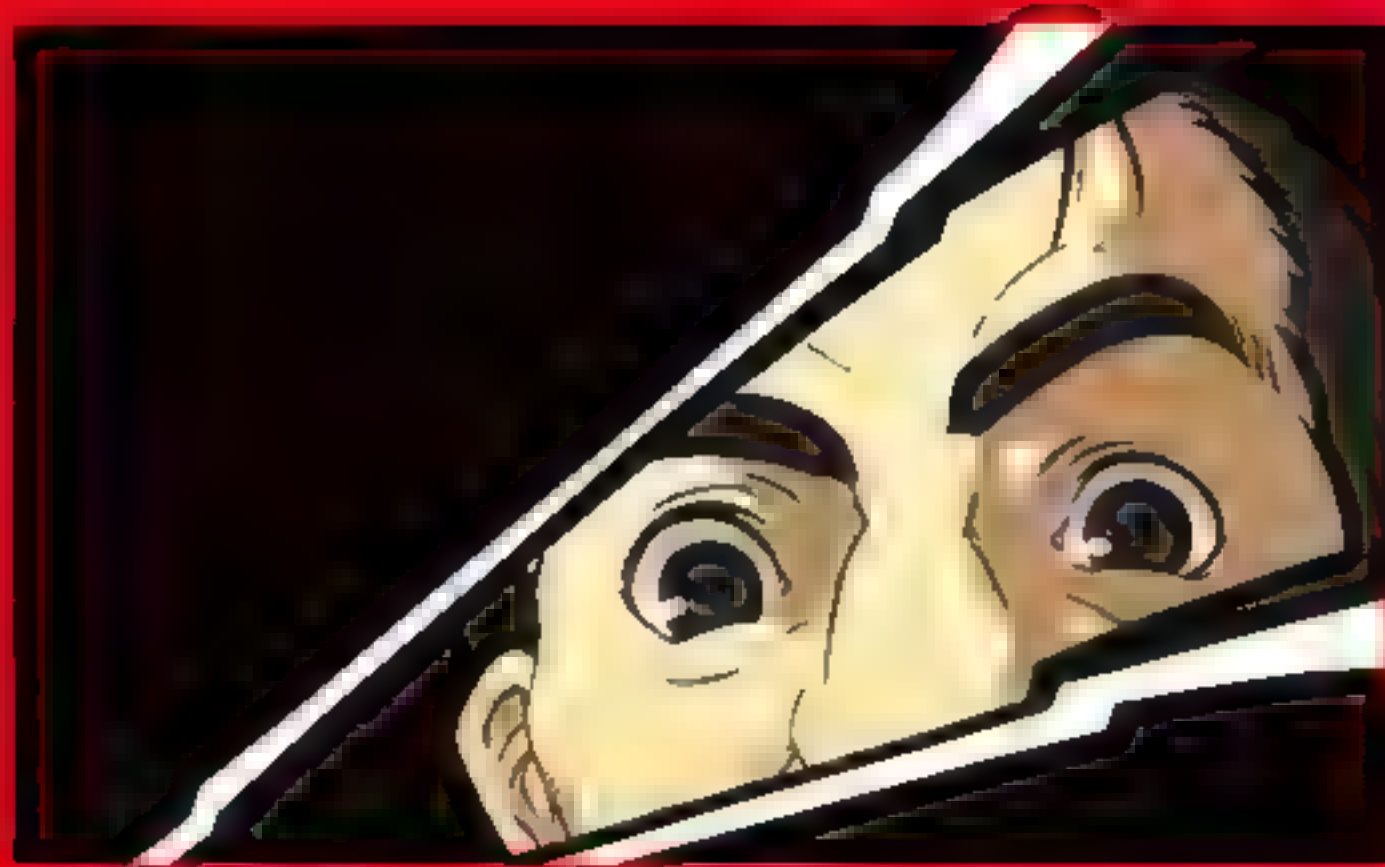
たすき

イベントカットイン

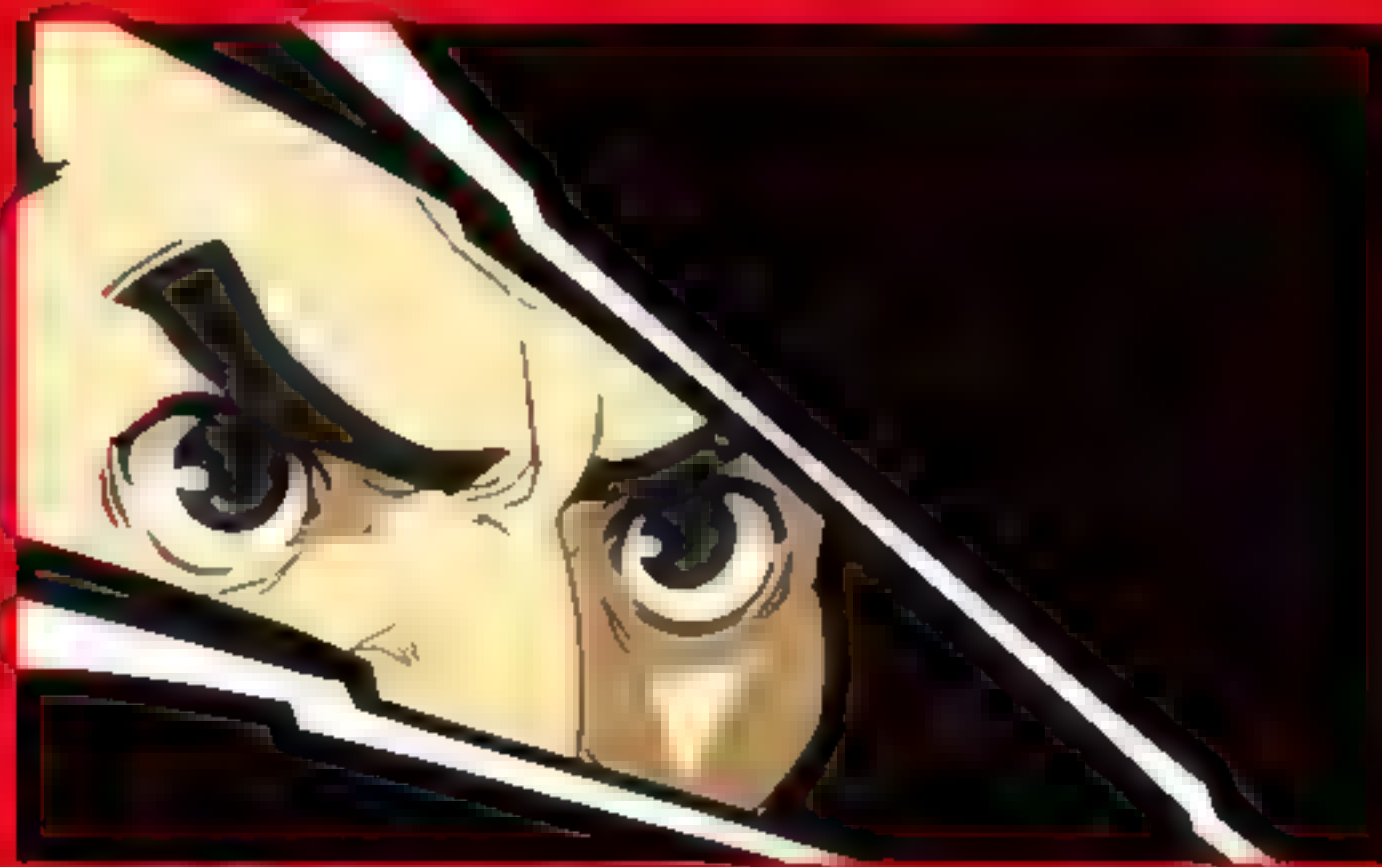
Event Cut-in : Toranosuke Yoshida



怒り・決意・覚悟



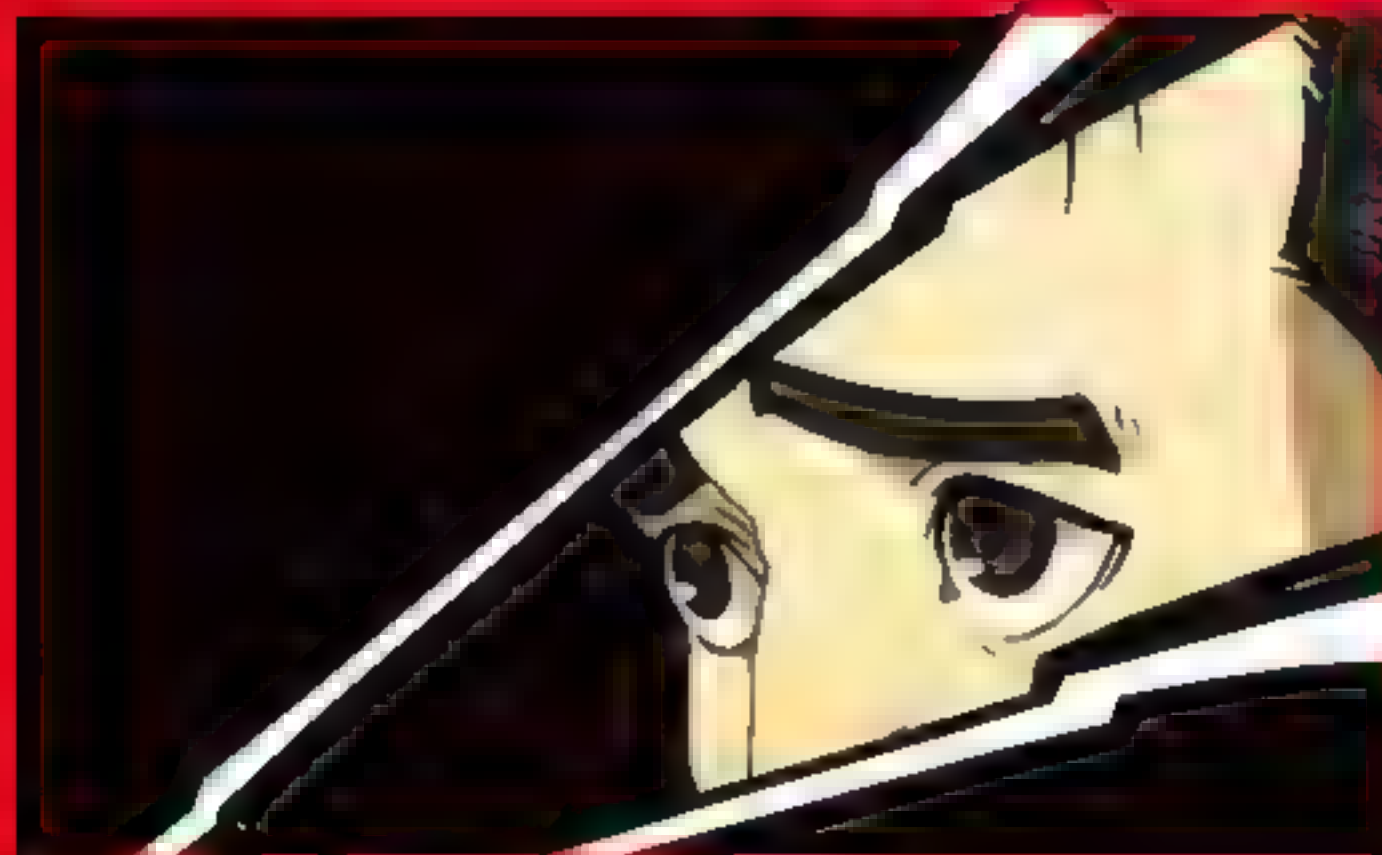
驚き・不意・おどろき



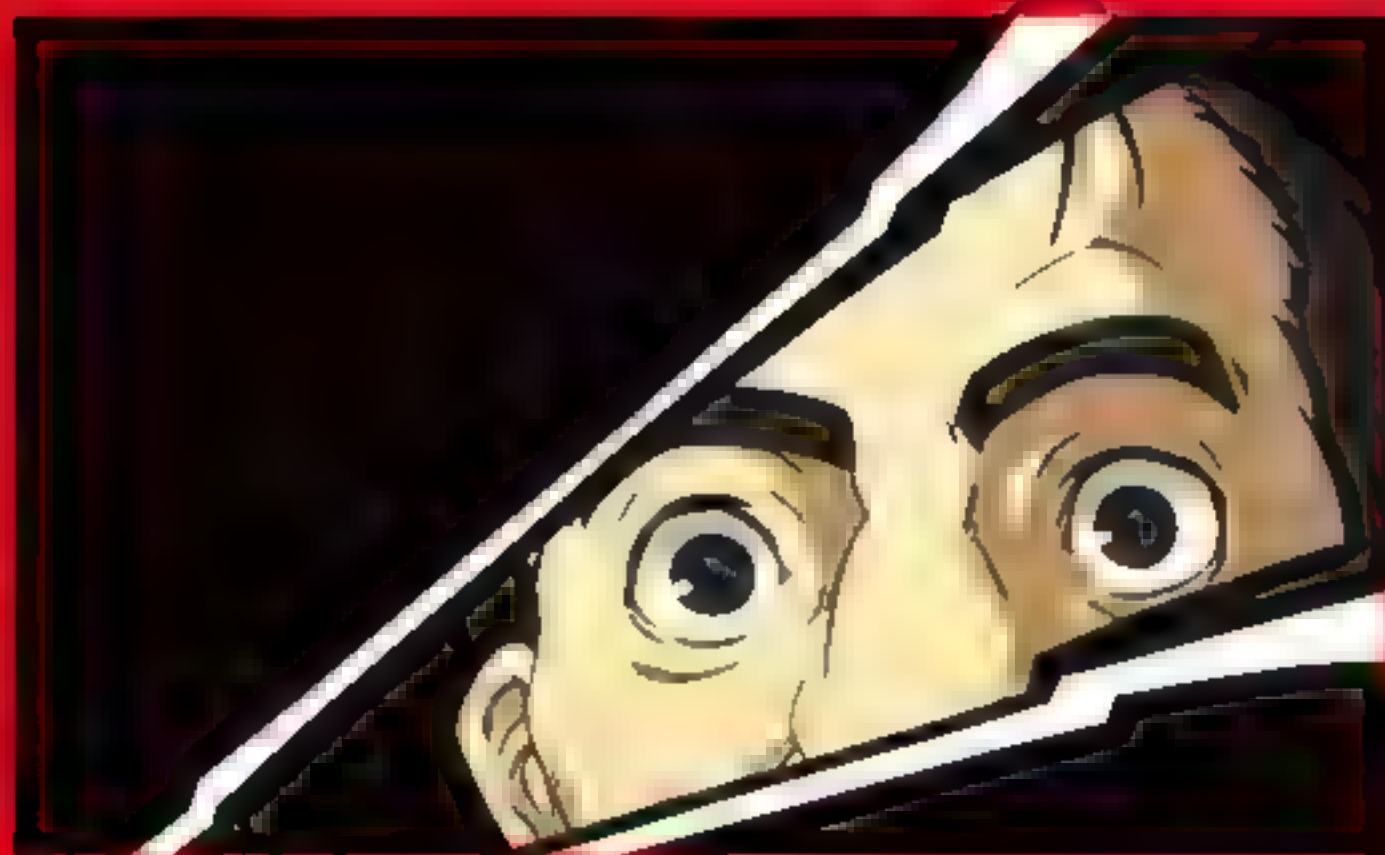
怒り・決意・覚悟



驚き



悲しみ・悔しさ・涙



驚き・図星

コープ画面

Cooperation : Toranosuke Yoshida



コウケンセツ

新島 冴

Sae Niijima
CV: 甲斐田 裕子

若くして地検特捜部に属し、特捜部長の右腕として活躍する女性検事。怪盗団の一員である新島真の妹の姉。野心が強く、それに見合う辣腕で異例のスピード出世を重ねてきたが、精神暴走事件や怪盗団が絡む一連の事件では後手に回る失策が続き、功を焦っている。余裕のないさまを心配する妹の真に対してさえ、冷たい言葉を投げつけてしまうこともしばしば。

設定原画

設定原画: Sae Niijima





Creator's Comment

冴は真の母親であったり姉であったり、主人公といっしょに暮らす立場であったりと、なかなか設定が固まりませんでした。ですので、「この設定だとどんな感じ？」と言われて試しに描いて見せて、「こんなに怖い人といっしょに暮らすのは嫌だなあ。じゃあ設定をちょっと変えてみよう」といった感じでやり取りしながらデザインしていったので、描いた点数が多かったですね。最終的には「うーん、やっぱり若いほうがいいよね」との結論に達し、いまのデザインに落ちついています。現在のデザインは、職業的に張り詰めた雰囲気を持った人物である点を強調しています。冴は本来優しい人間ですが、物語で重要な立ち位置にいる“主人公を追い込む役”なので、性格ではなくあくまでも職業的な張り詰めたイメージやきつさが必要でした。「どうなの？ どうなの？」と責め立てる感じが、グサグサこないといけいないな、と(笑)。あと、冴の声優さんが甲斐田裕子さんに決まっていたこともあり、声のイメージも大きく影響しています。

セリフの
絵を描く。

女系
設定資料④



■ シャドウ牙





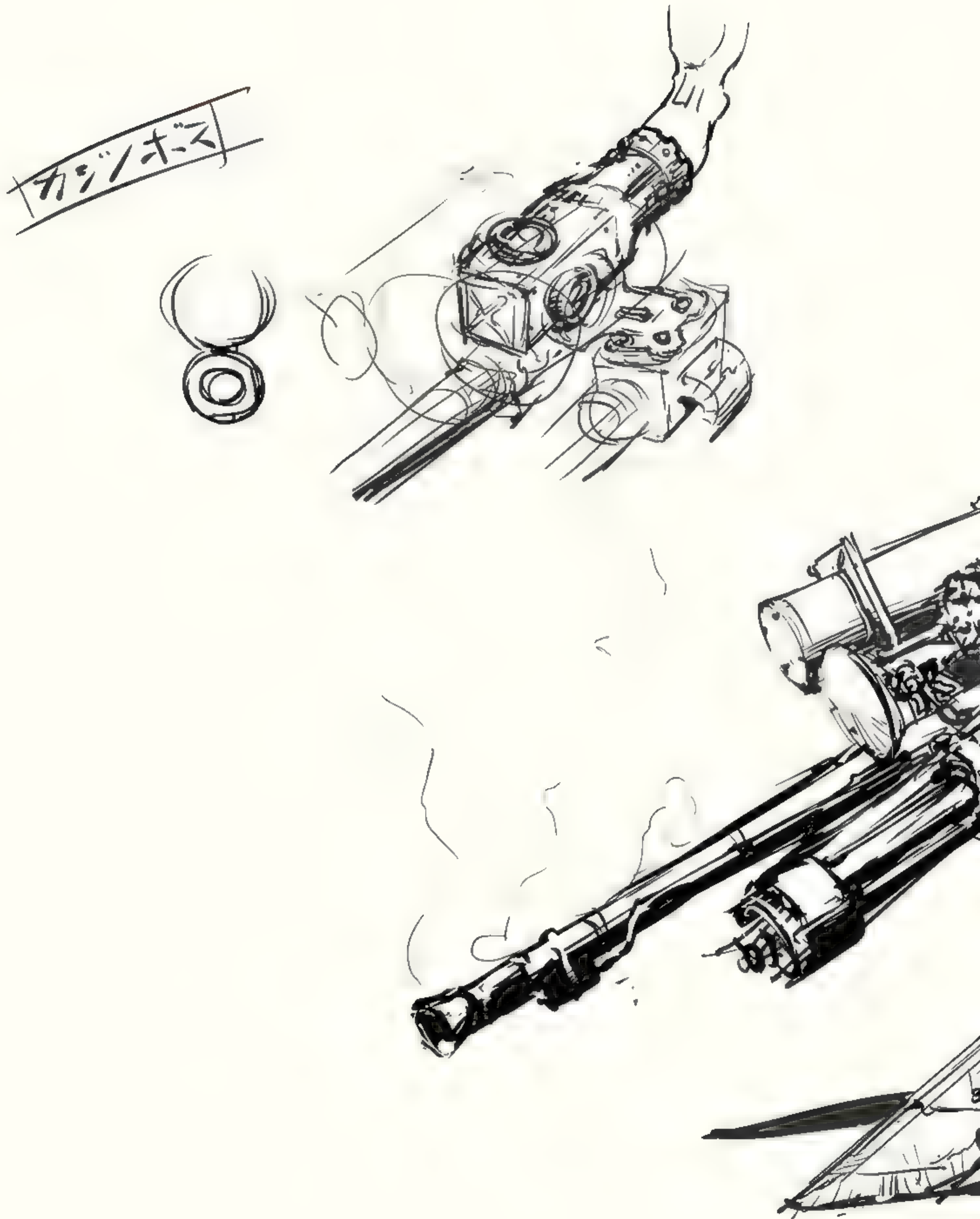
罪モターフ
大のタトゥー

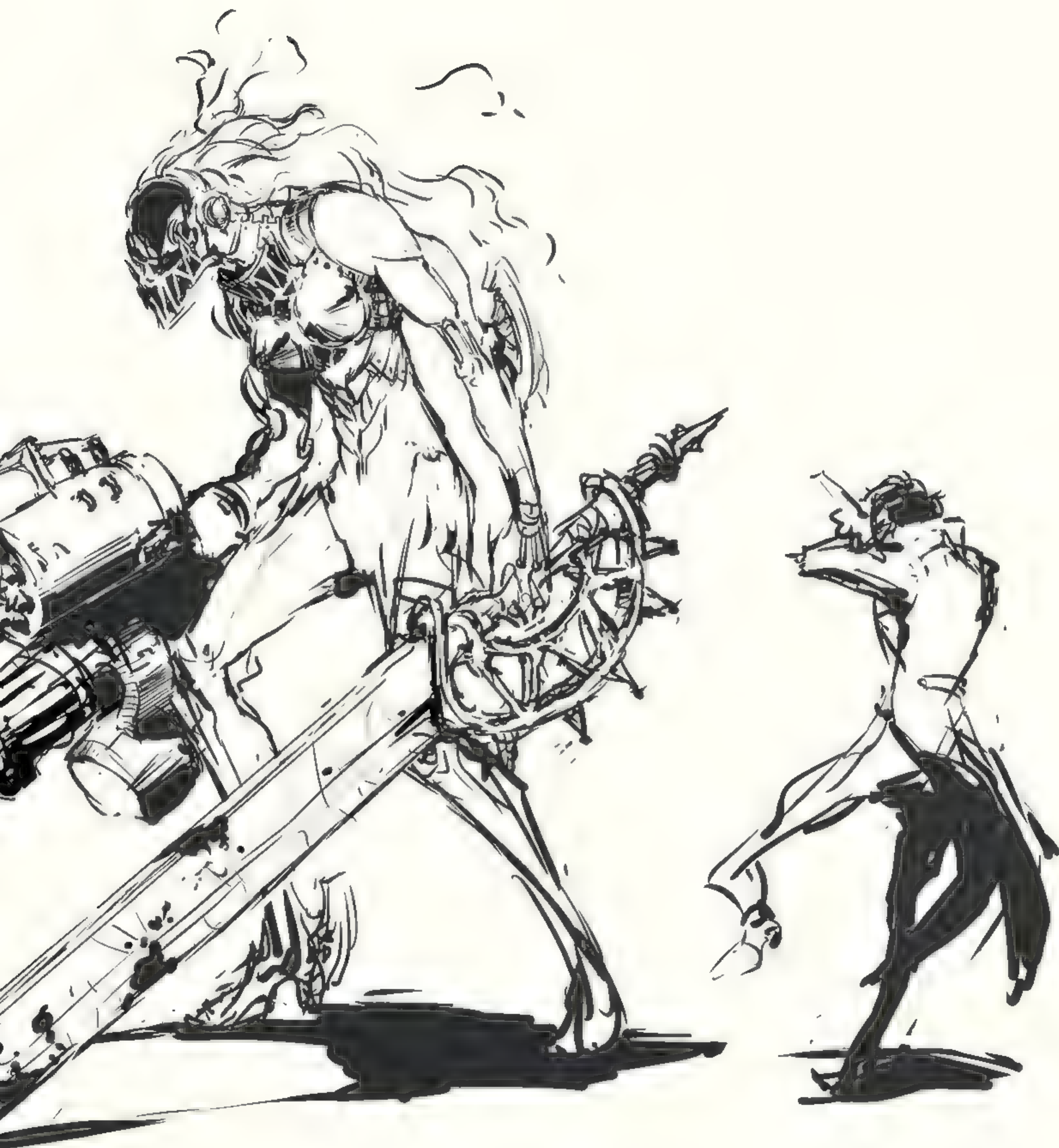


Creator's Comment

シャドウ化した冴は、大人の女性の魅力のようなものをベースに、手段を問わず勝てばいいといった非道なイメージを強調してデザインしています。あとはパレスのイメージから、ギャンブラーの要素も盛り込んでいますね。全体的に、普段の冴とギャップが出るように意識しました。

■ ニイジマ・レビアタン・サエ







初期イメージ

Rough Design : Sae Niijima

女猿車
- 編



女検察官 (マコトの母?)
34稿





バストアップ

Face Pattern : Sae Niijima

■ 通常



普段着



シャドウ

■ 笑い



普段着



シャドウ

■ 怒り



普段着



シャドウ

■ 悲哀



普段着

■ 驚き



普段着

■ 苦痛



普段着



シャドウ

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Sae Nijima



発覚前



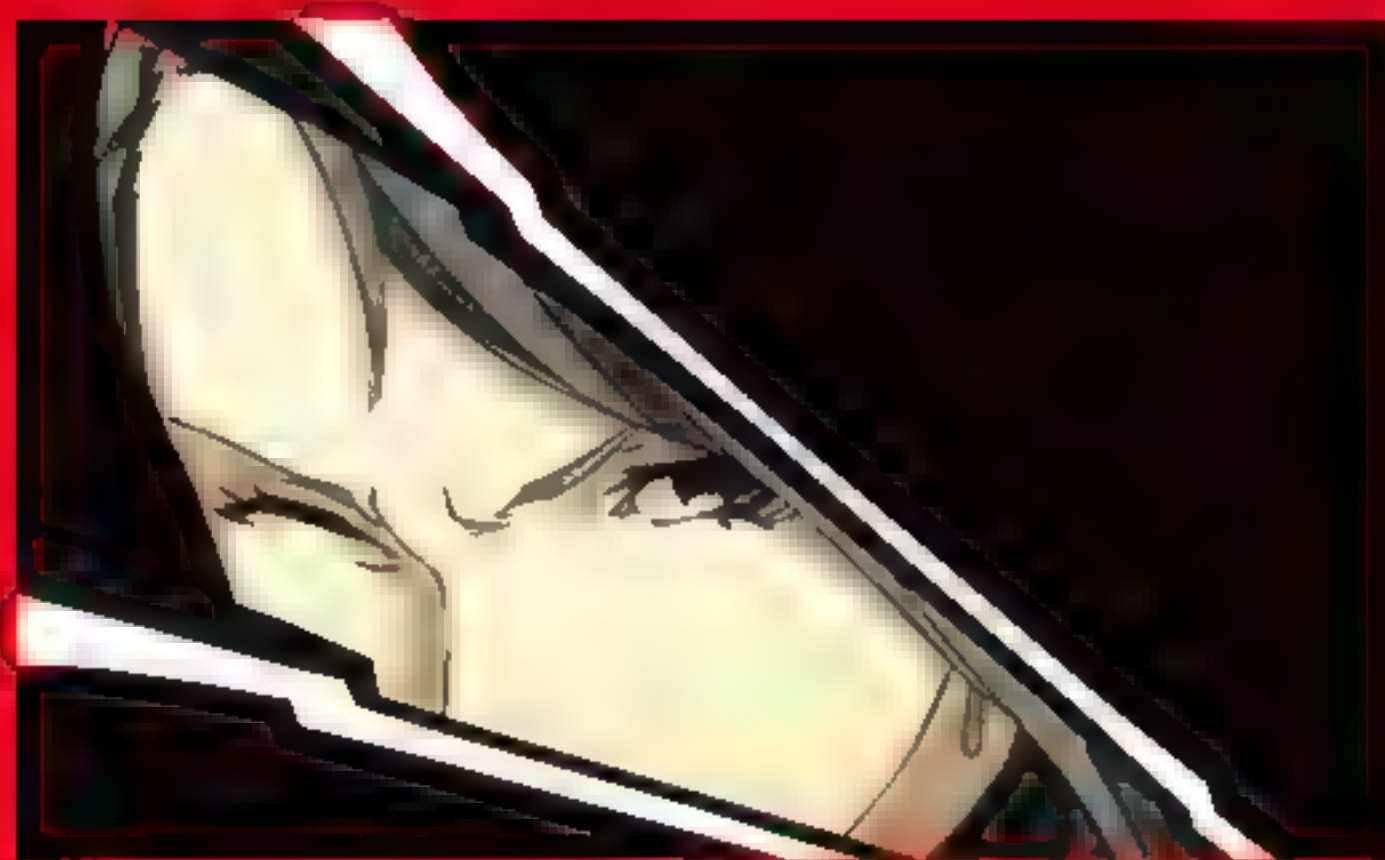
発覚後

イベントカットイン

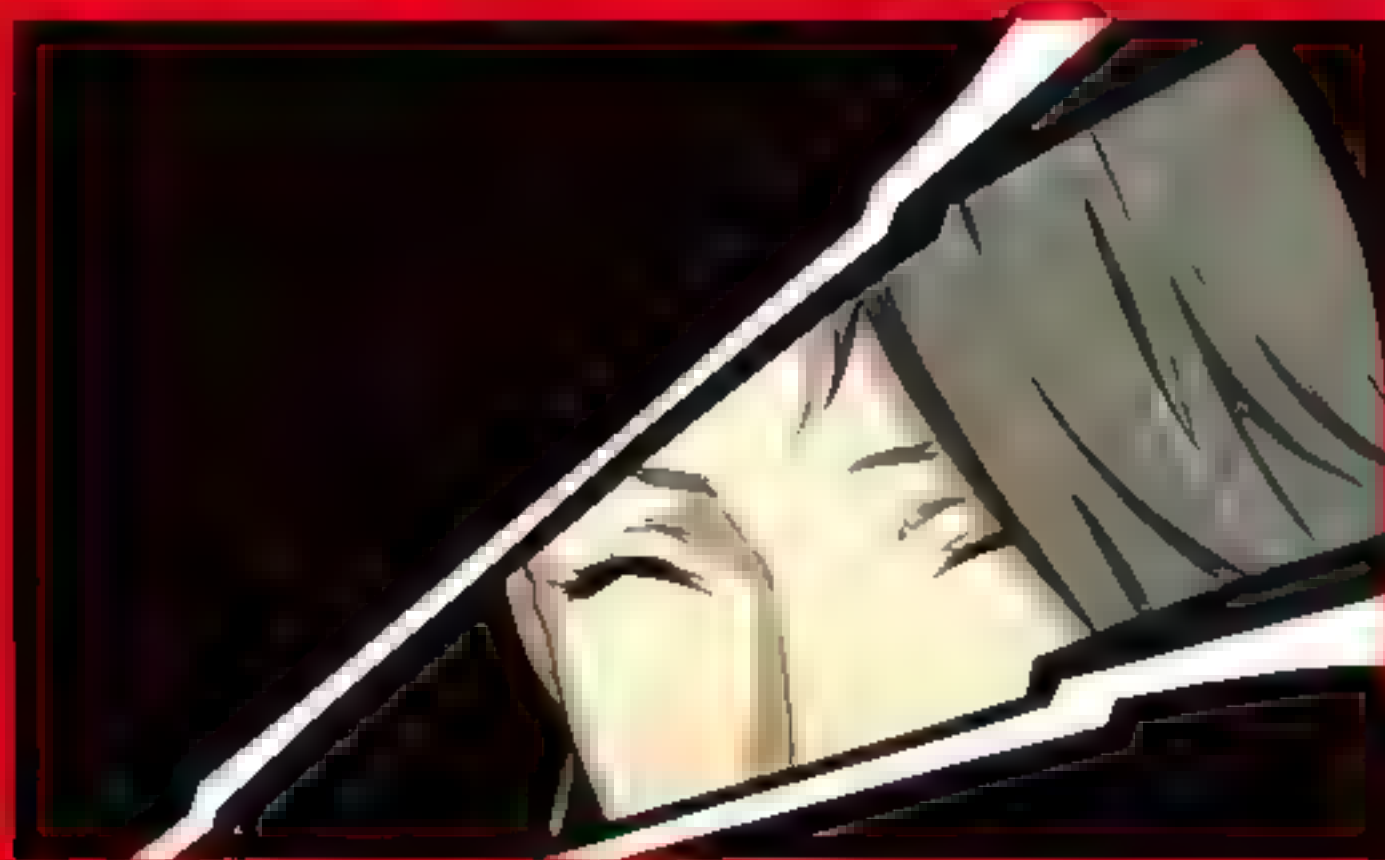
Ver.1.00 1st Half



世界・不意・ひらめき



苦痛



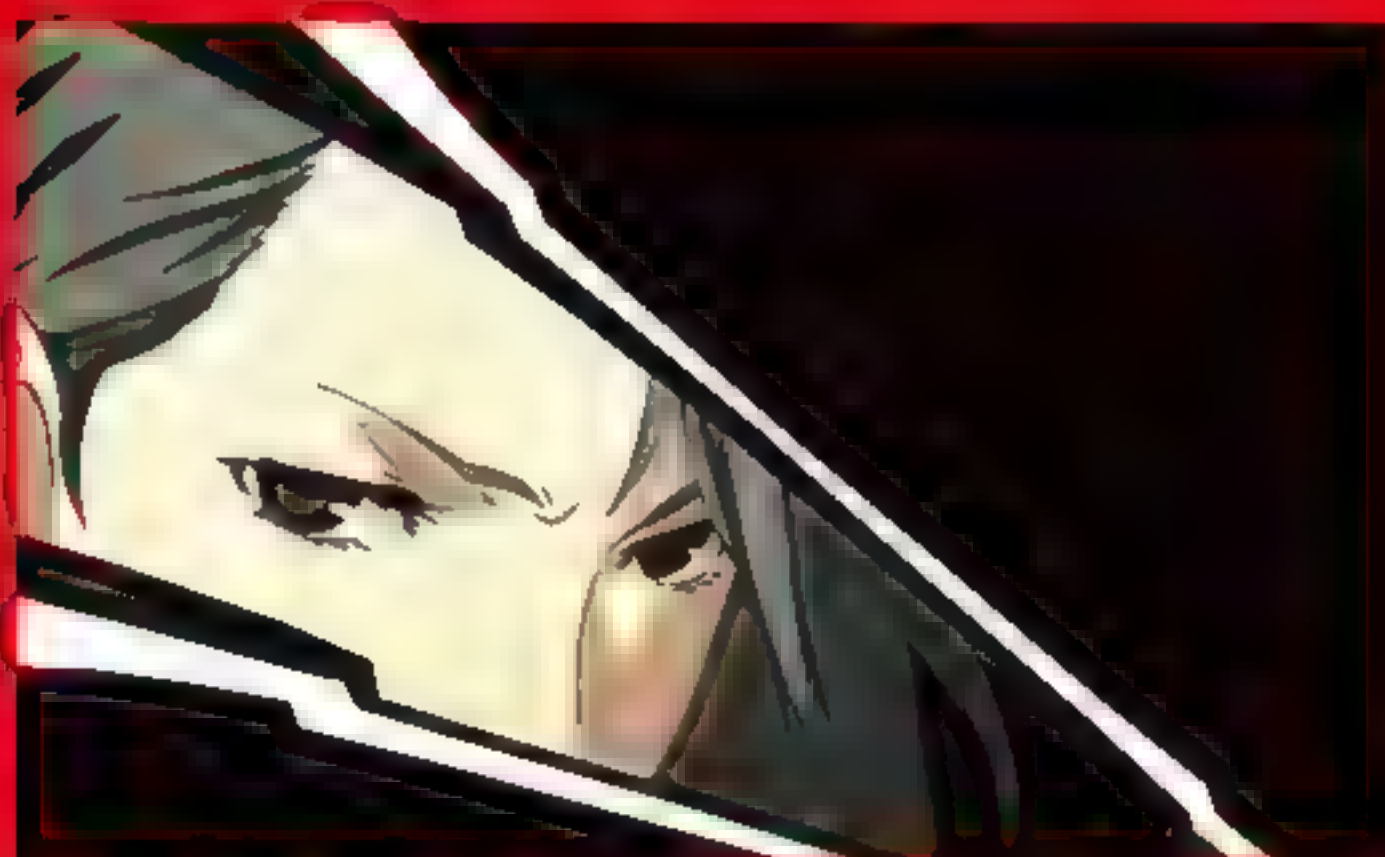
喜び



驚き・興奮



涙・微笑・悔し



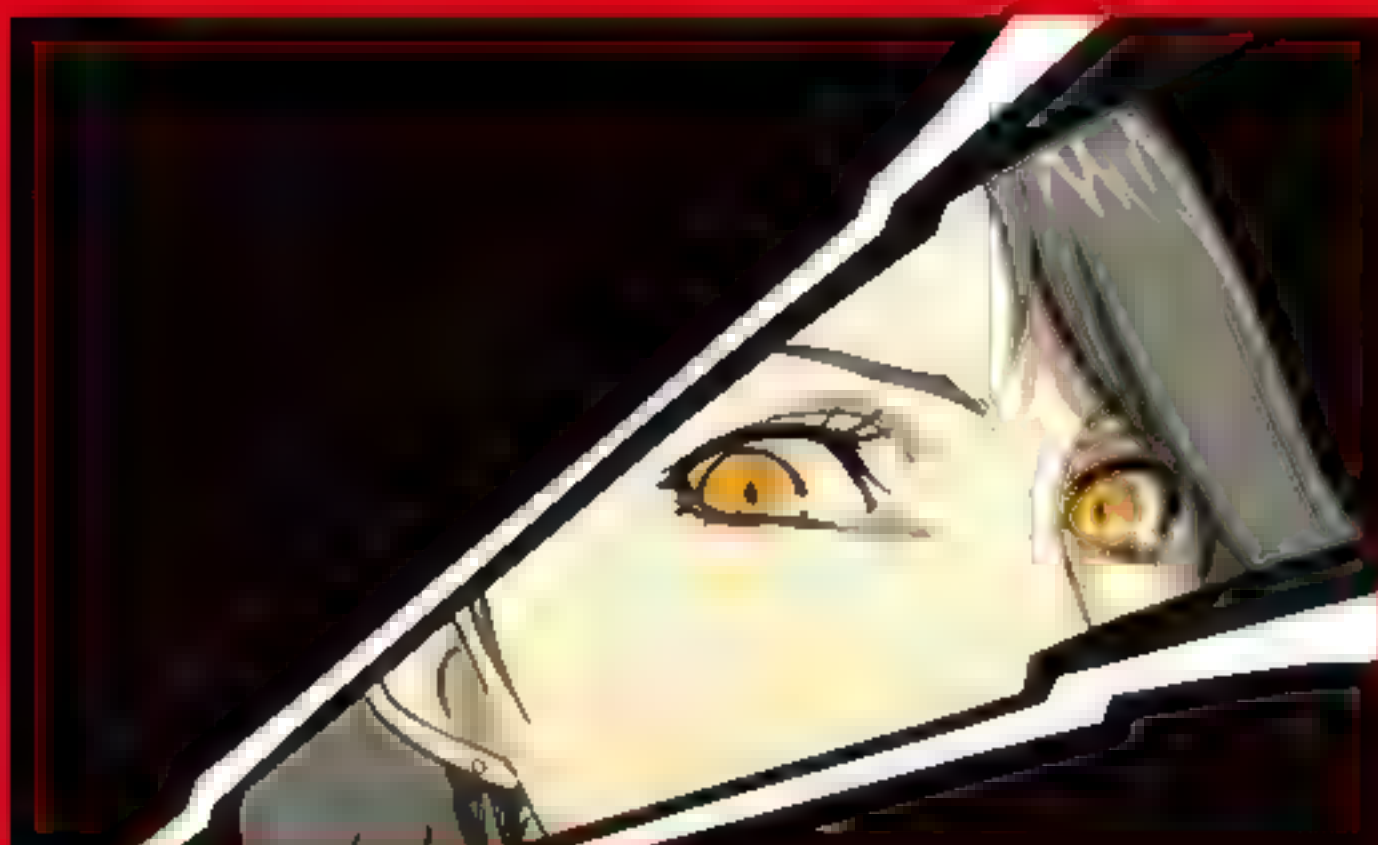
驚き・怒り・愛意・愛意



悲しみ・決意・覚悟

イベントカットイン (認知世界)

Event Cut In See Nijima



全み・不敵



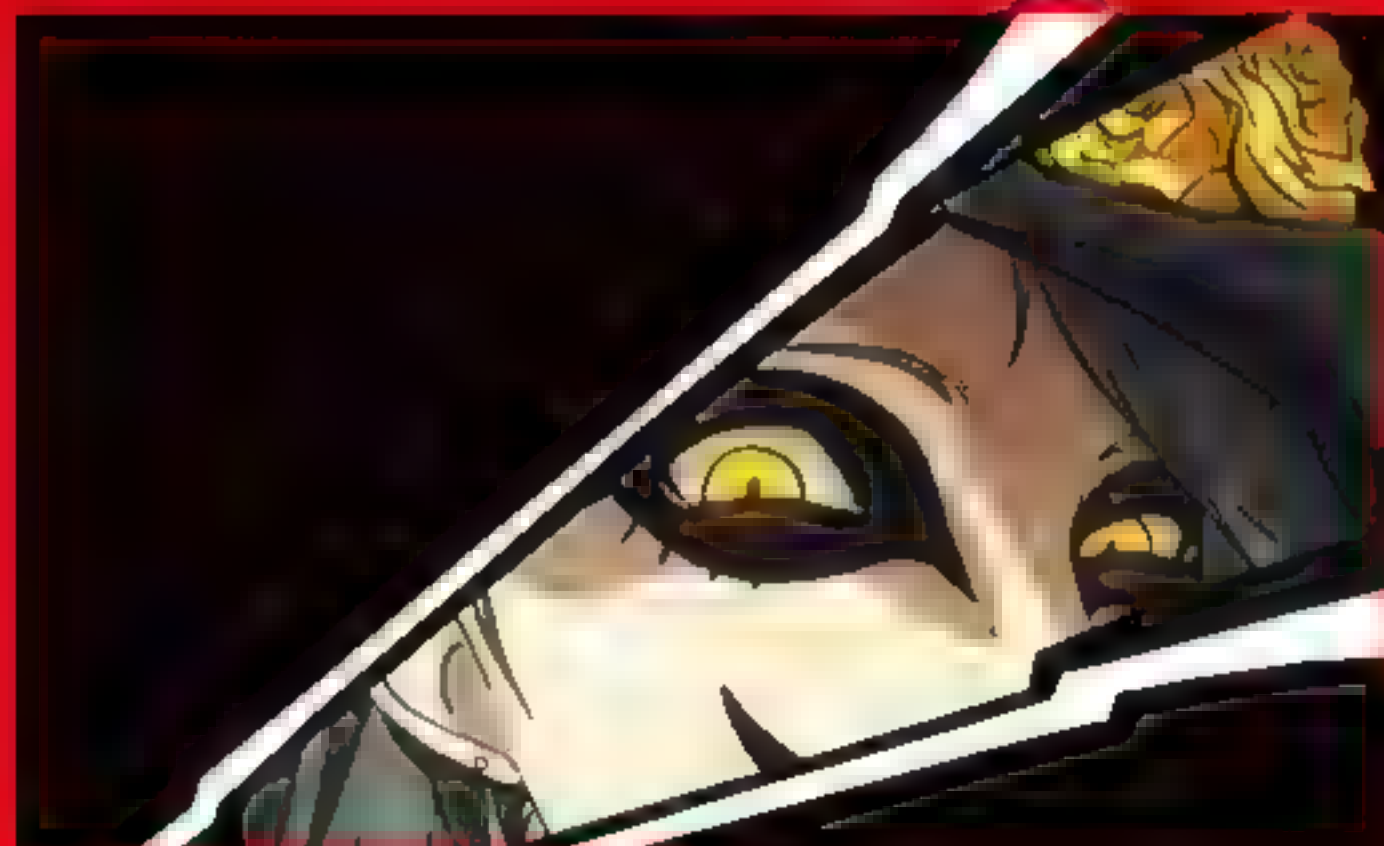
目

イベントカットイン (シャドウ牙)

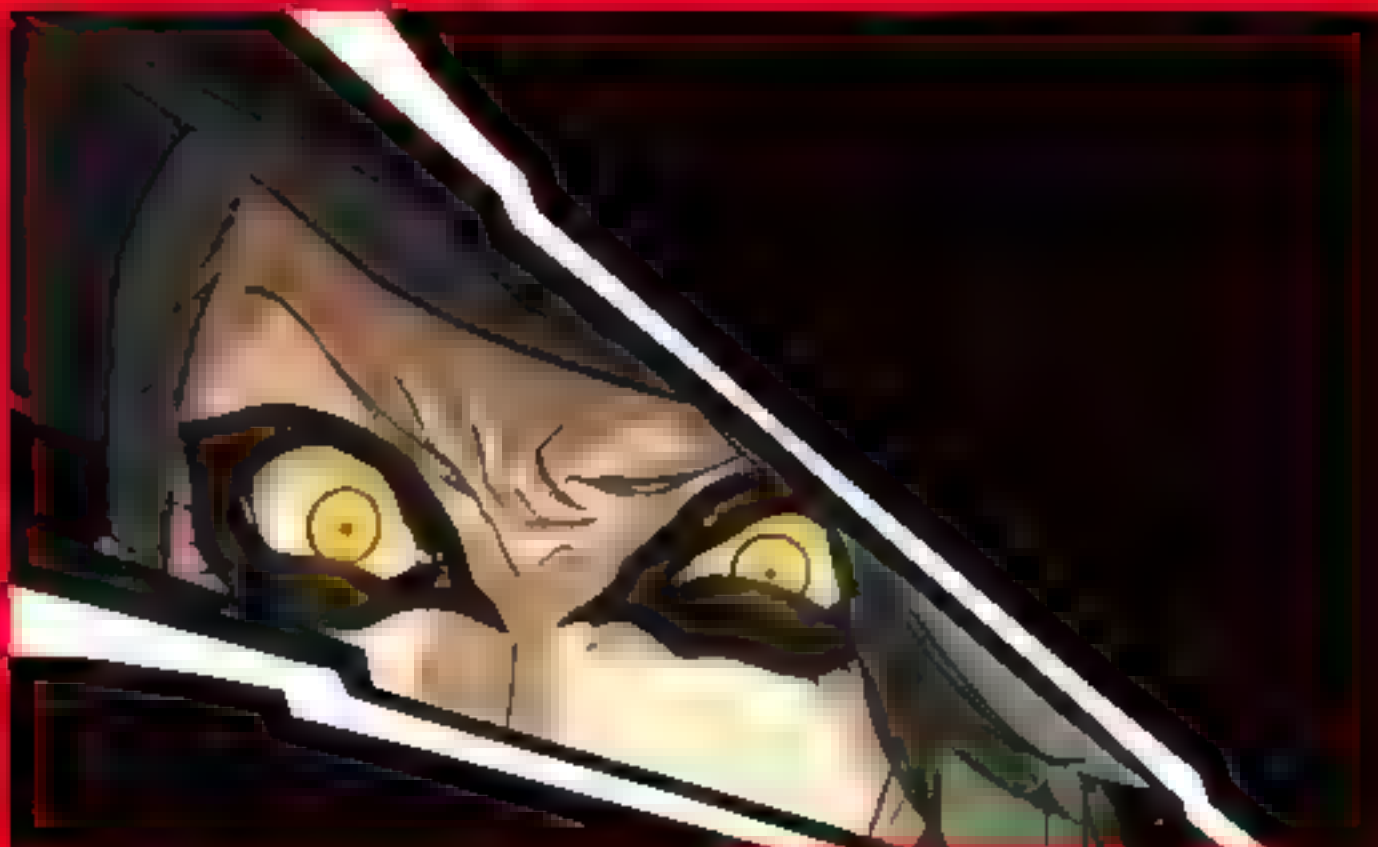
Event Cut In See Nijima



不敵・微笑



全み・不敵



目

コープ画面

Cooperation See Nijima





秀尽学園の体育教師でバレーボール部の顧問。学園のOBであり、数年前まで五輪メダリストの栄誉に輝くトップレベルのバレーボール選手だった。学園の知名度を飛躍的に高めたほか、競技連盟などに対しても発言力があることから、学園内で絶大な権力を持っており、それをかさに己の欲望のままに生徒を弄んで奴隷扱いしている。

設定原画

Initial Image Suguru Kamoshida



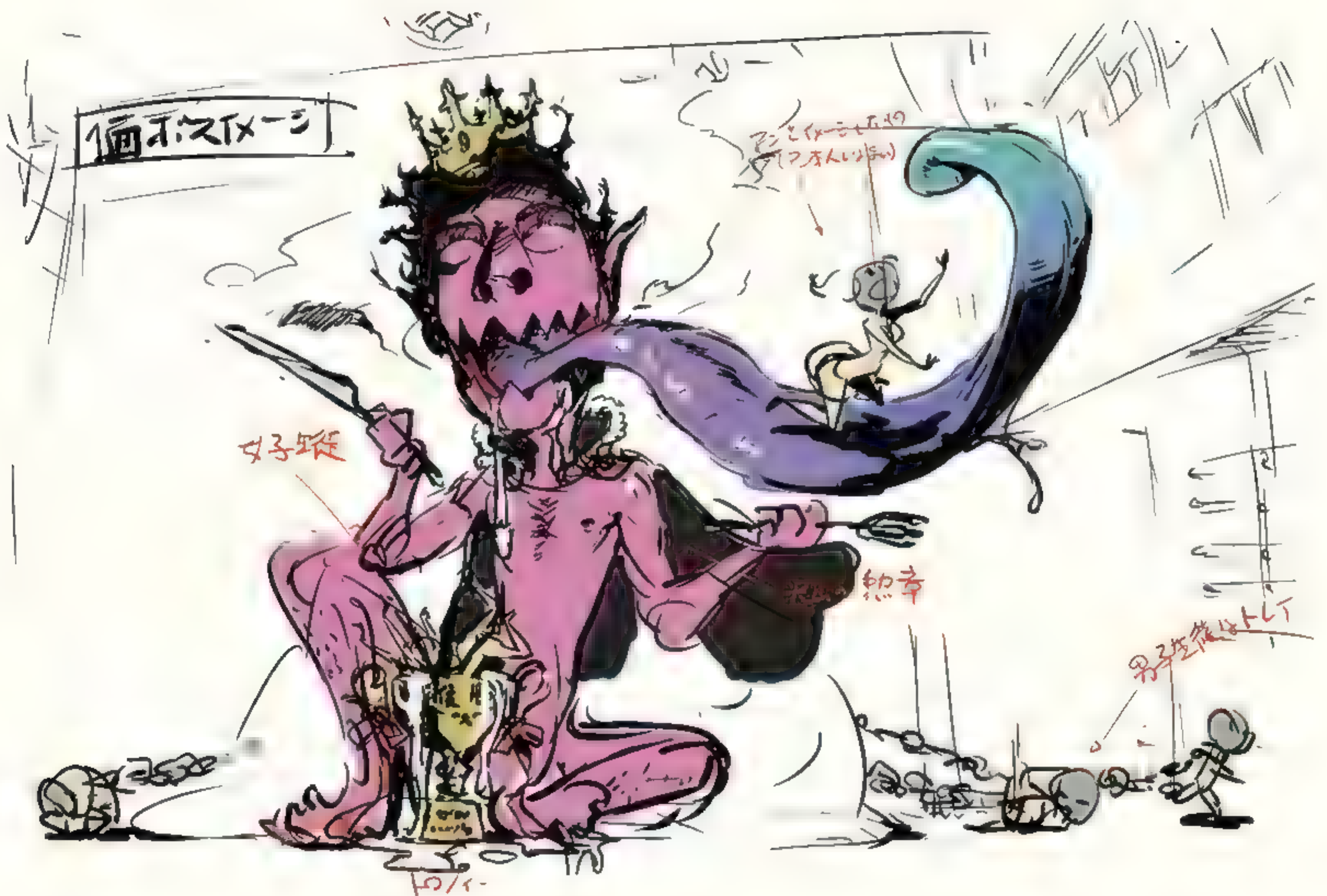
Character's Comment

鴨志田は背が高く、体格もよく、素手で戦ったらず勝てないであろう。そんな肉体的な強さを強調したデザインになっています。これは、まだ無力に近い主人公たちが最初に戦う相手であり、こんなに大きくて強そうな人間、しかも多くの味方と学校内での権力まで持つ相手に、自分たちだけで立ち向かわなければいけないということを、プレイヤーの皆さんに認識してほしいからです。今作では敵の本性を暴いたり、ボスの外面のよさとバレスのギャップを見るのも楽しさのひとつですので、鴨志田を食めて敵役のほとんどは、初見ではあまり悪人に見えないように心がけてデザインしています。鴨志田に関しては、彼は自分のエゴや欲望を満たすために生徒に虐待を行いますが、それがエスカレートして歪んでしまっていることに気づけないでいるあたりに、怖さを感じられるデザインを心がけました。





■ カモシダ・アスモデウス・スグル



Creator's Comment

鴨志田の本性である、醜さや下品さ、性的ないやらしさを強調したデザインです。イメージとしては、虚構の世界ということで体がしぼんで、代わりに本性が肥大化した姿、といったところでしょうか。鴨志田の欲望が全開になった姿ですね。

初期イメージ

Rough Design : Suguru Kamoshida

■ 鴨志田卓



Creator's Comment

最初にデザインしていた、ダメな感じの鴨志田です。さすがに、これではパレス云々以前にいきなり成敗したくなりますし、後ろ盾や人望もなさそうですね(笑)。そもそもあっさり勝ててしまいそうなので、大幅に路線変更しました。

バストアップ

Face Pattern : Suguru Kamoshida

■ 通常



普段着



シャドウ

■ 笑い



普段着



シャドウ

■ 怒り



普段着



シャドウ

■ 悲哀



普段着



シャドウ

■ 驚き



普段着

■ ゲス笑い



シャドウ

■ 大笑い



シャドウ

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Suguru Kamoshida



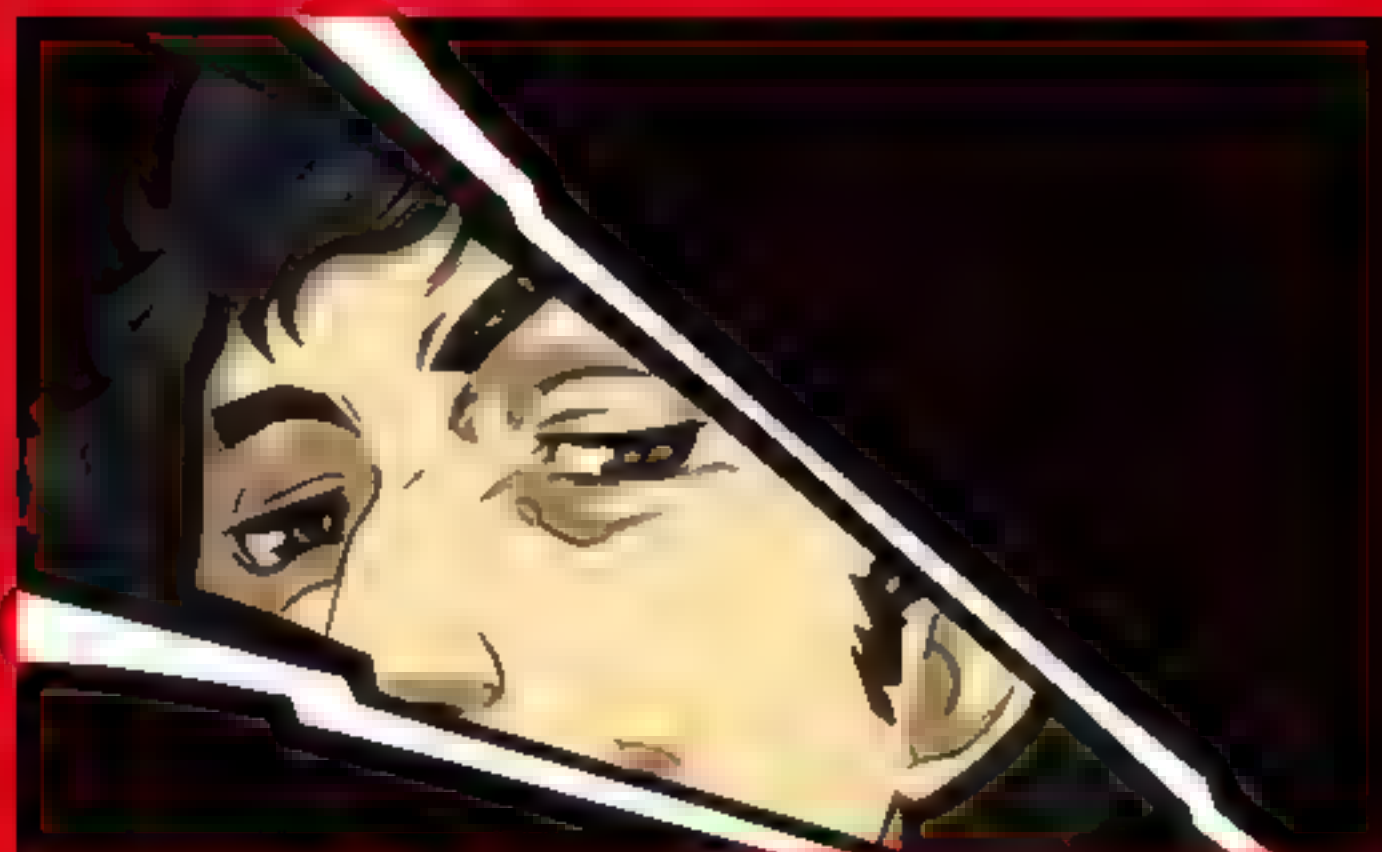
発覚前



発覚後

イベントカットイン

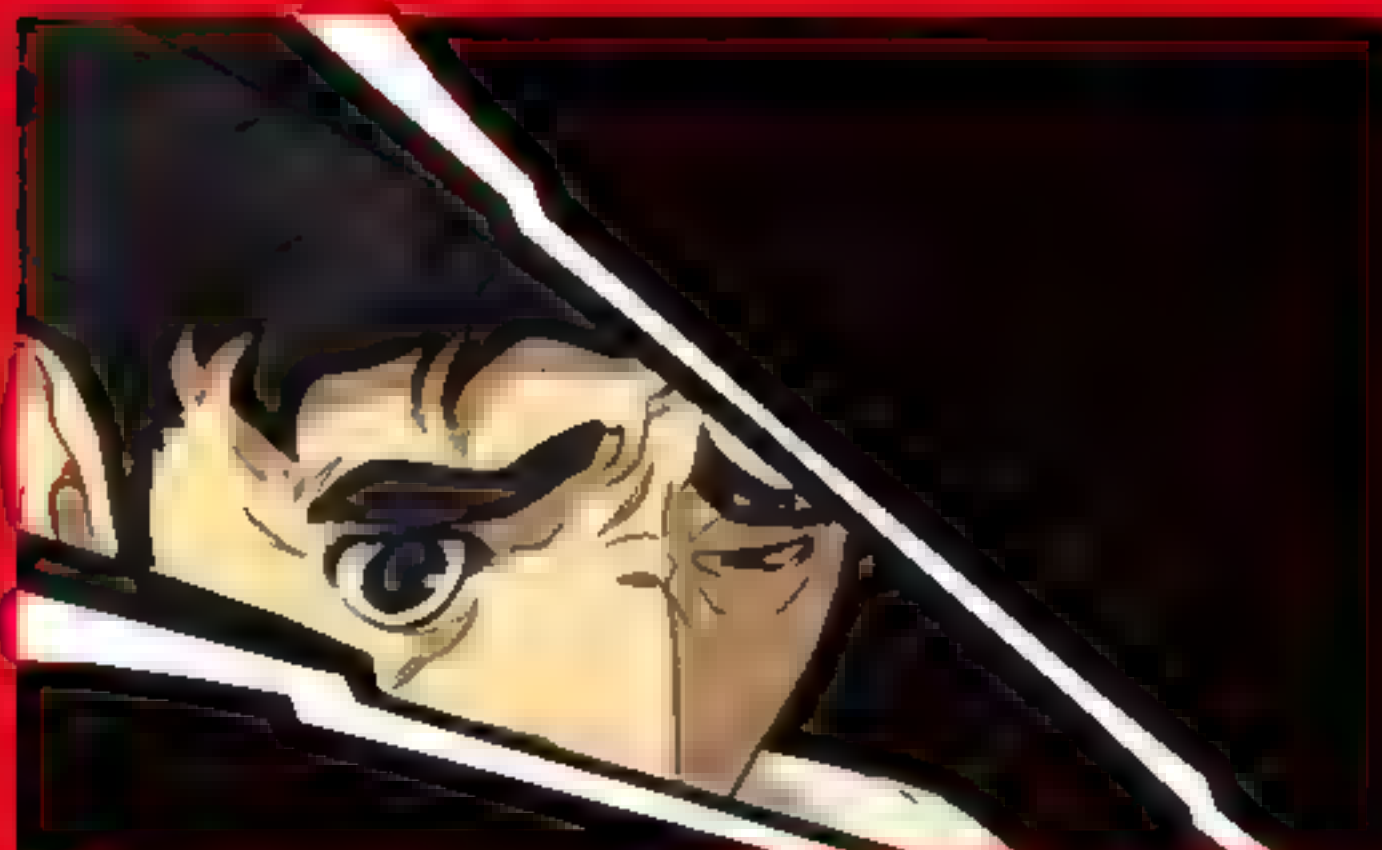
Event Cut-in : Suguru Kamoshida



企み・不敵・ひらめき



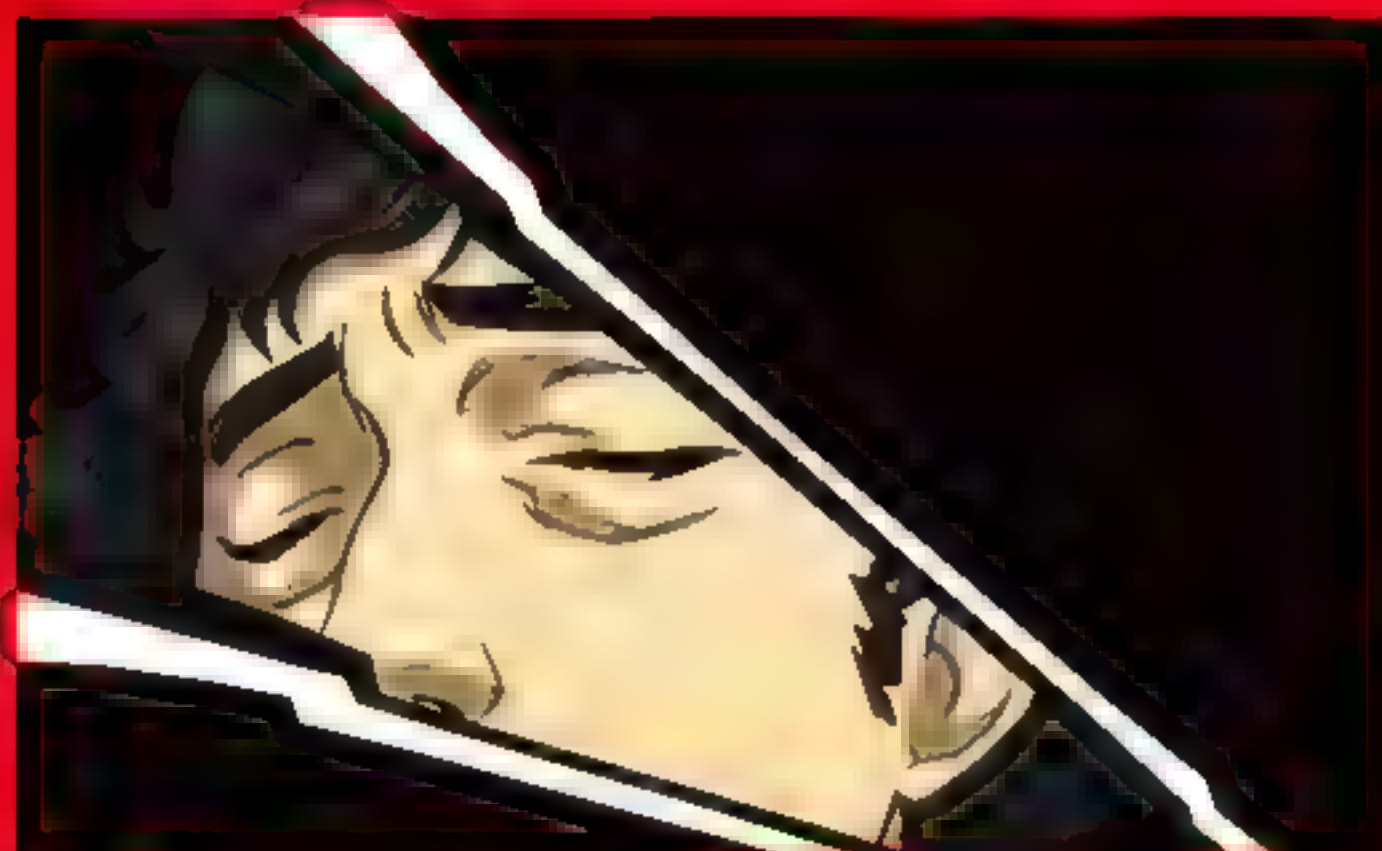
喜び



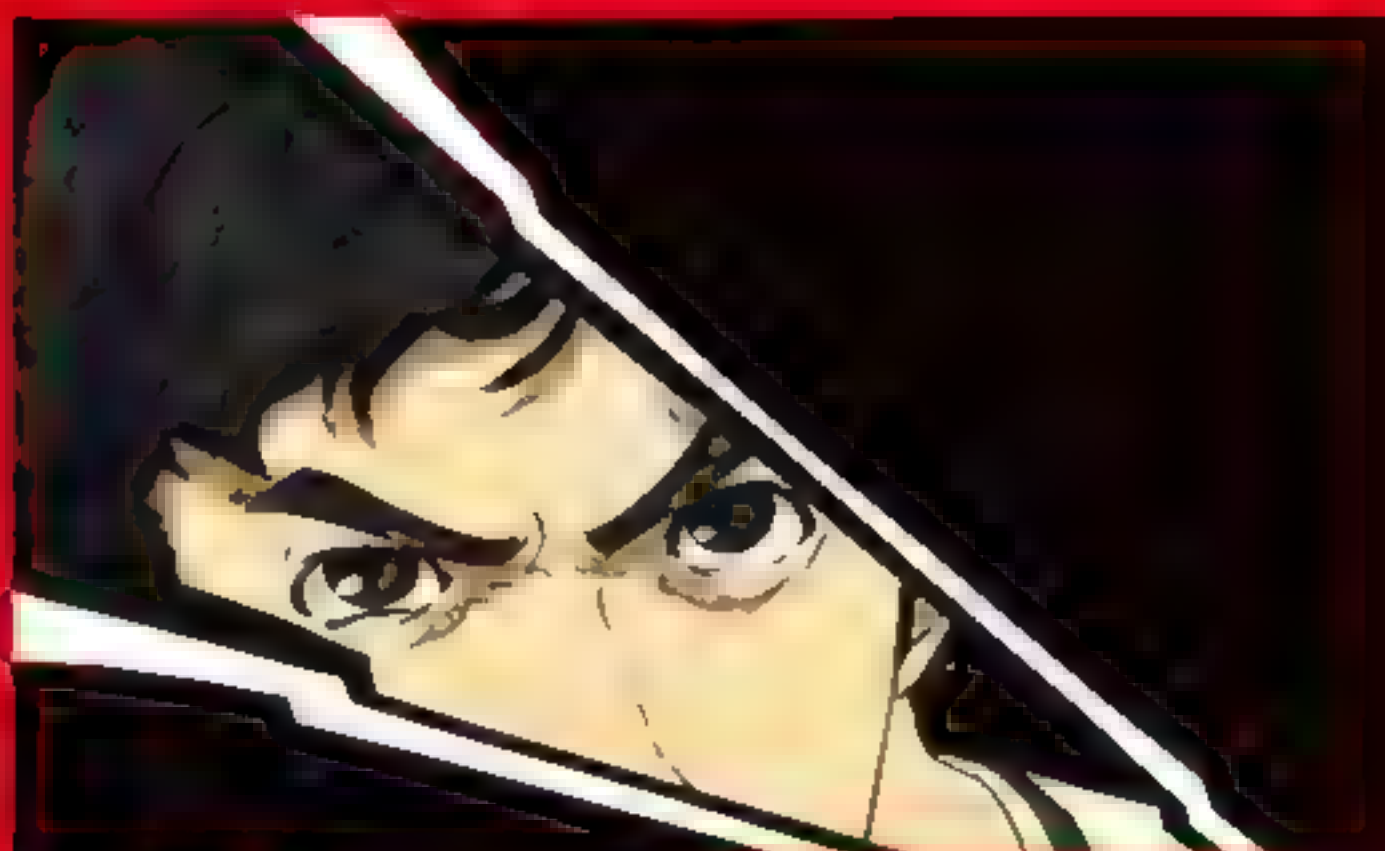
覚悟



後悔・残念・悔しい・苦労・果敢



悲しみ・哀しみ



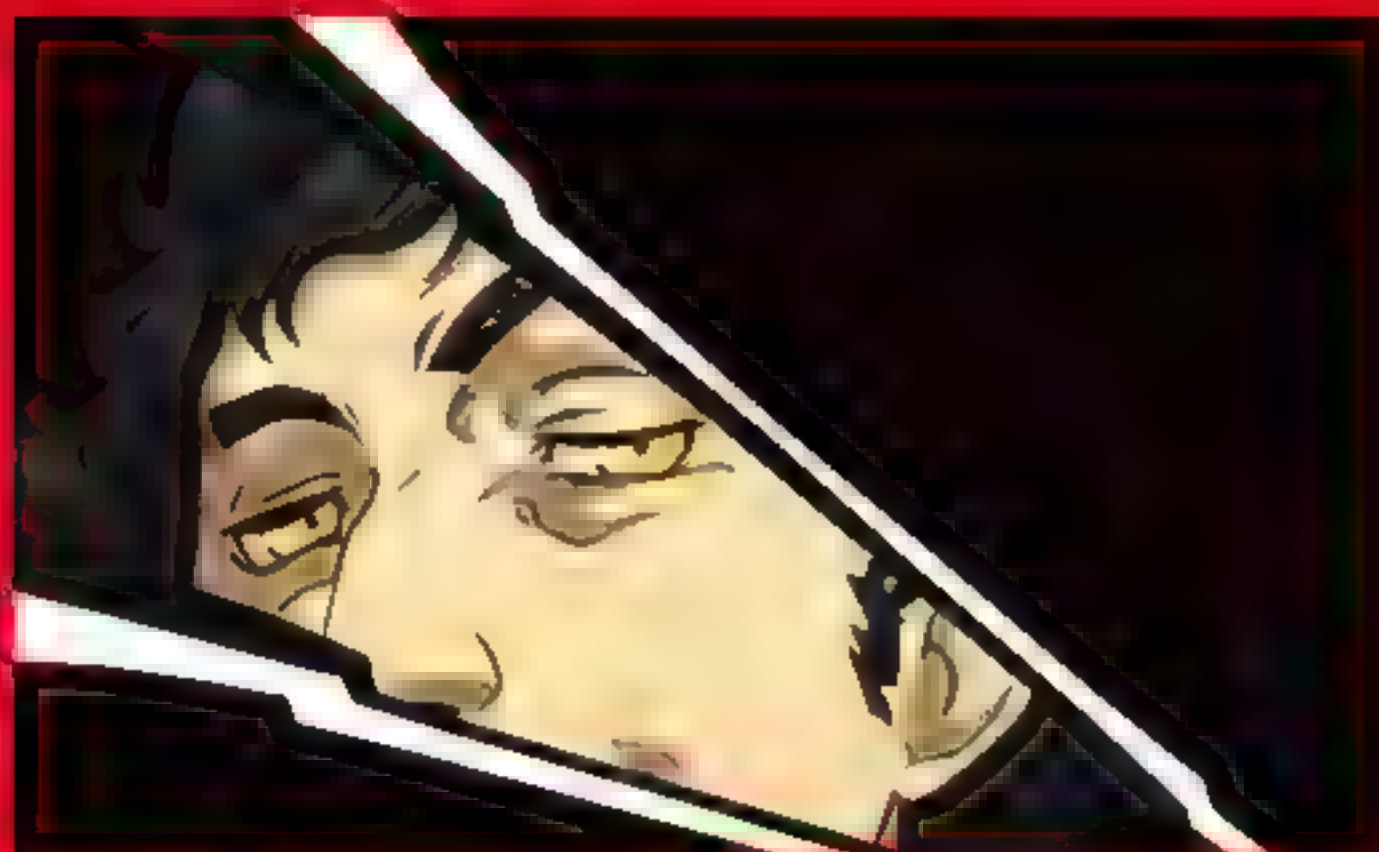
怒り・決意・覚悟



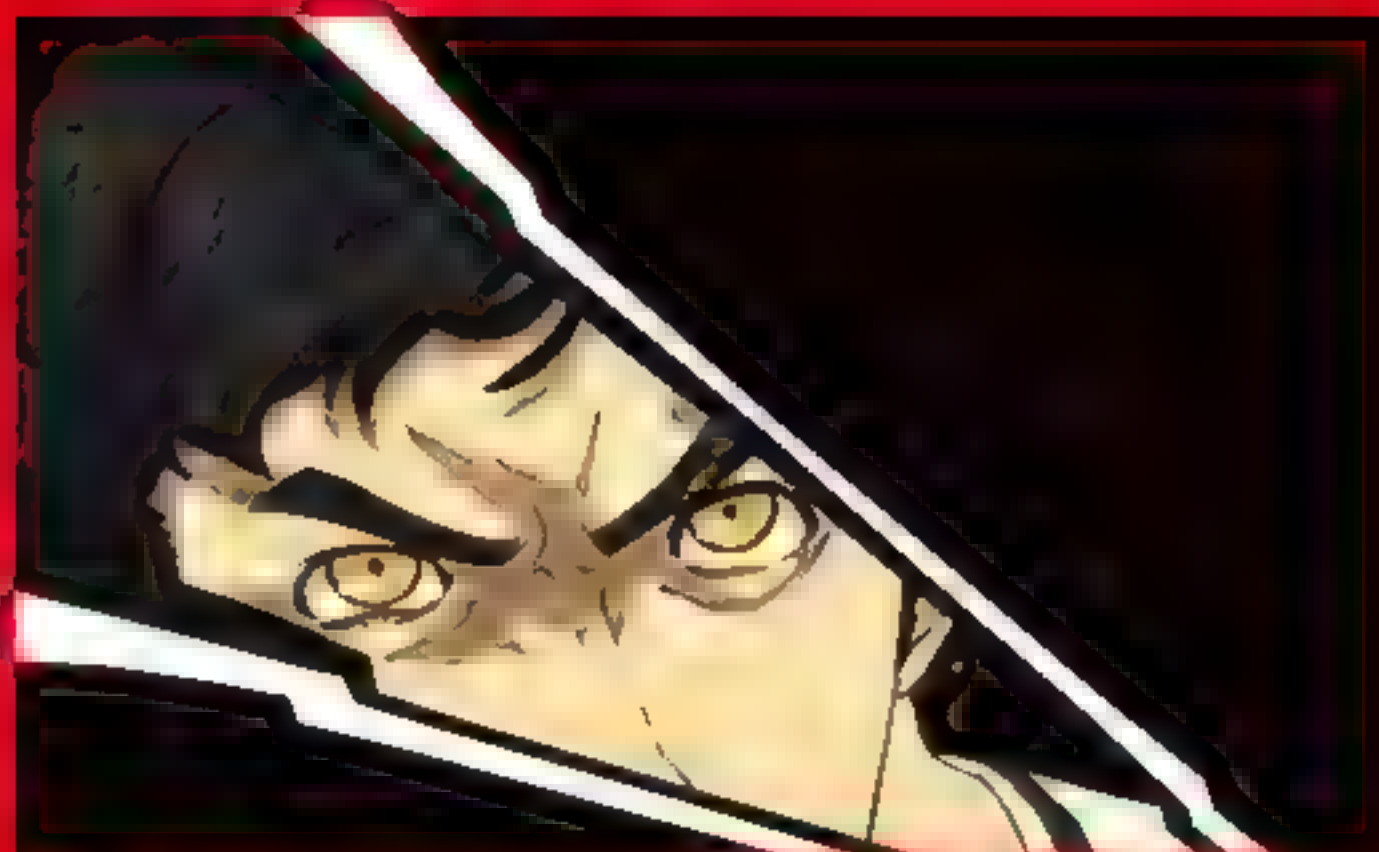
驚き・感動

イベントカットイン (認知世界)

Event Cut-In : Suguru Kamoshida



全み・不敵



怒り

イベントカットイン (シャドウ鴨志田)

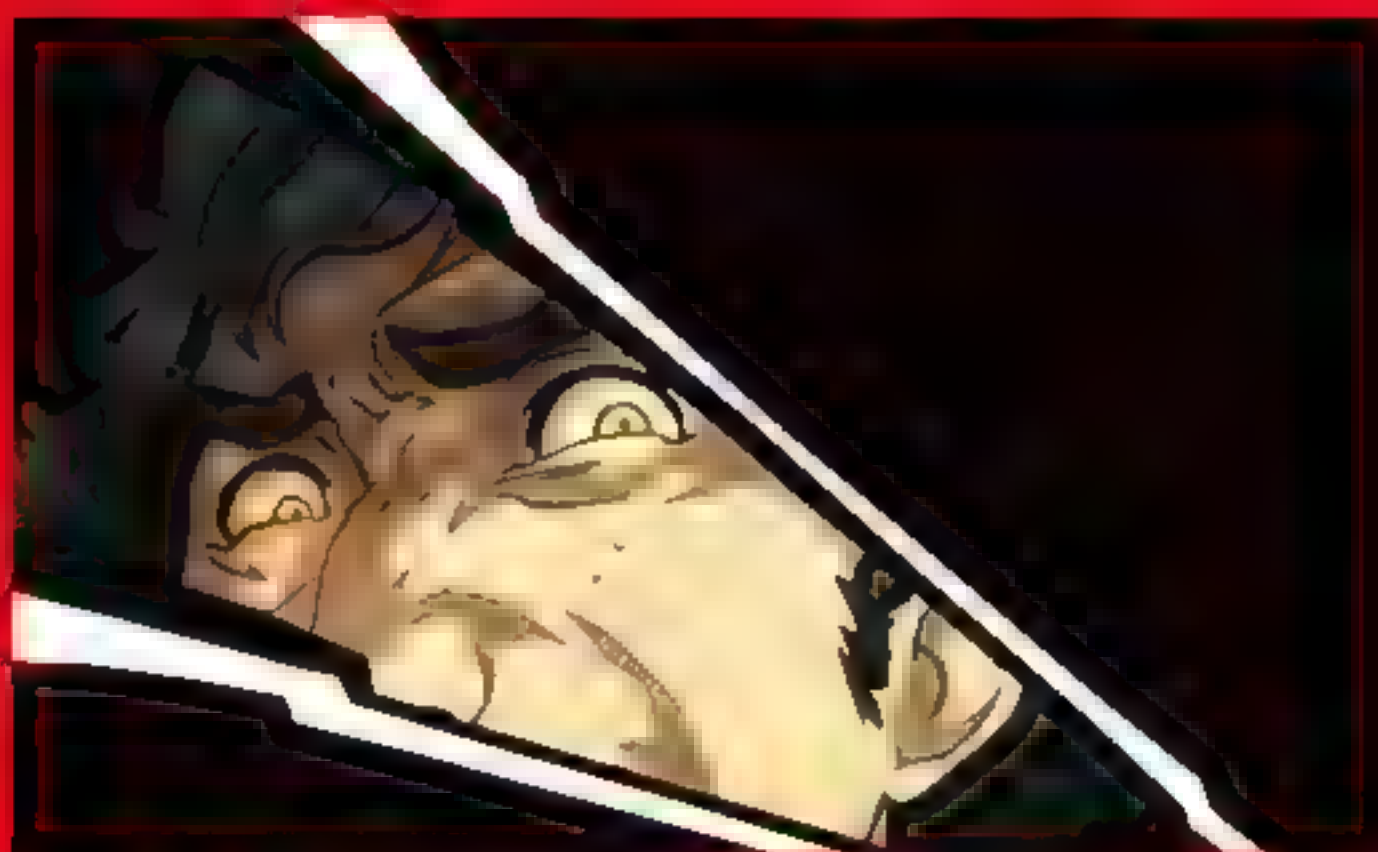
Event Cut-In : Suguru Kamoshida



全み・不敵



怒り



怒り・微笑

多岐川 春

斑目一流斎

Ichiryusai Madarame
CV:堀之紀

日本画の大家。作品は多数にわたる。代表作に「花菱草」がある。内親を亡くした幼い祐介を引き取り、内弟子と育てた。表面では、祖伝の家系に基く真実を好む人物だが、裏では弟子のアイデアを盗んで自分の作品にし、善悪の区別もせず迷った者を闇から追放するなど、身寄りのない子どもの顔みだりだ。非道を働いていた。さらには不審な事件の真実など犯罪にも手を染めている。

設定原画

Initial Image Ichiryusai Madarame

Creator's Comment

美術に進出してメディアに登場しないストイックな人ではなく、半文化人的な立ち位置でメディアにも多く露出し、視聴者から「この人の本当の職業はなんだろう」と思われてしまうタイプ。芸術家というよりは、自身のキャラを売りにしている人物を意識しました。服装や髪型も、自分は芸術家であるとアピールするためのギミックですね。全体的に、それっぽい演出をしている胡散臭い人といったイメージです。シャドウ化した斑目はチームのデザイナーがノリノリでデザインしていて、結果、こうなりました(笑)。



時代小説家



■ マダラメ・アザゼル・イチリュウサイ



初期イメージ

Rough Design : Ichiryusai Madarame

■ 斑目一流斎



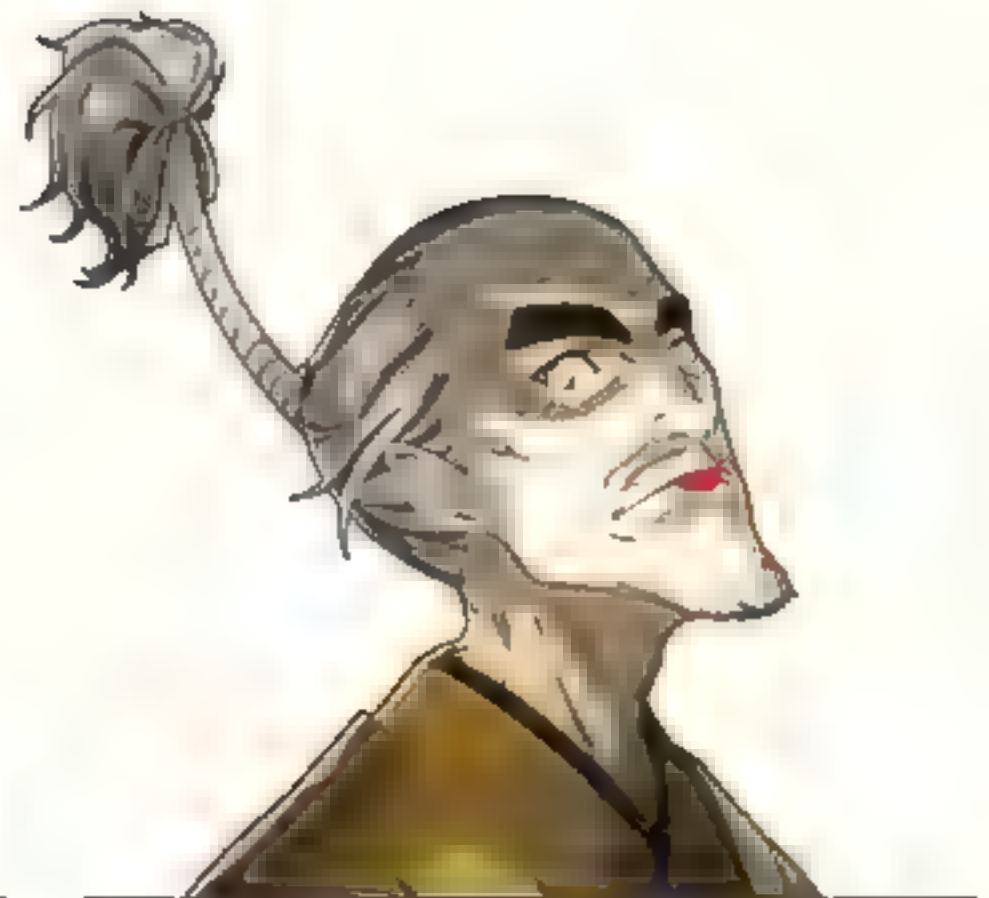
バストアップ

Face Pattern : Ichiryusai Madarame

■ 通常

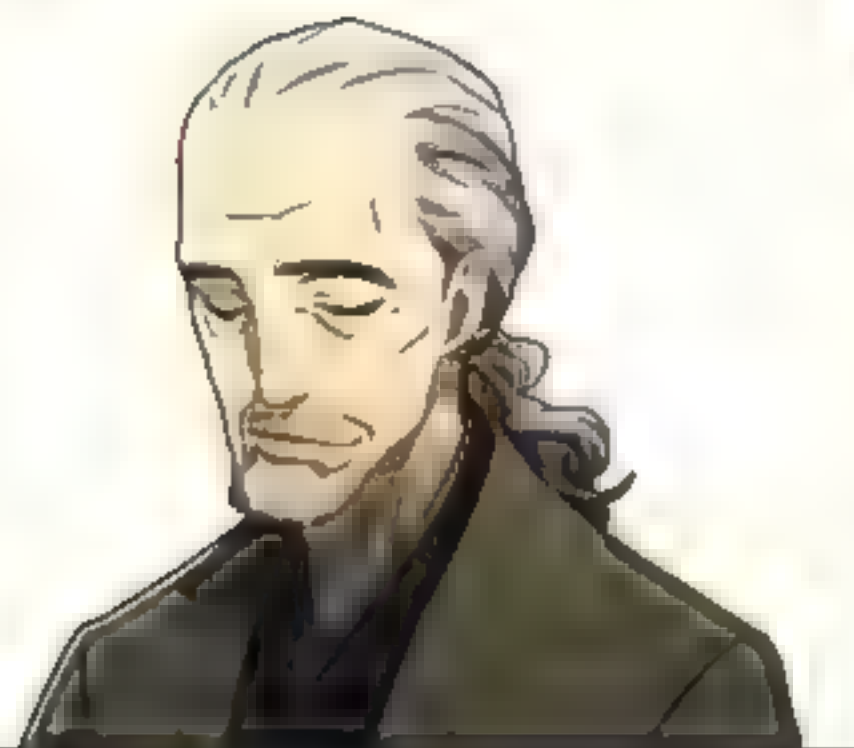


普段着



シャドウ

■ 笑い

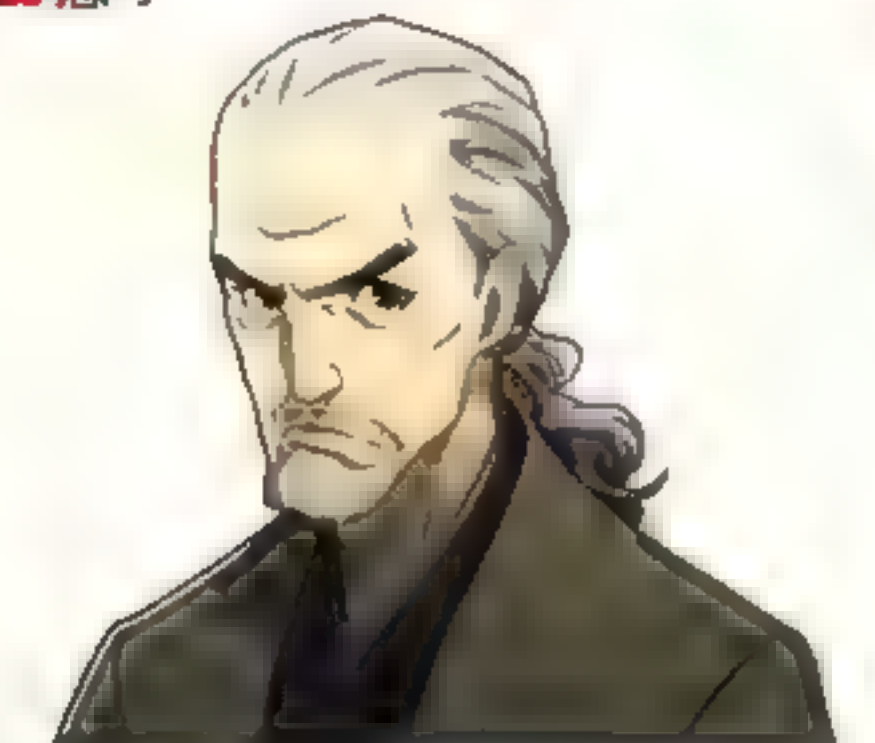


普段着



シャドウ

■ 怒り



普段着



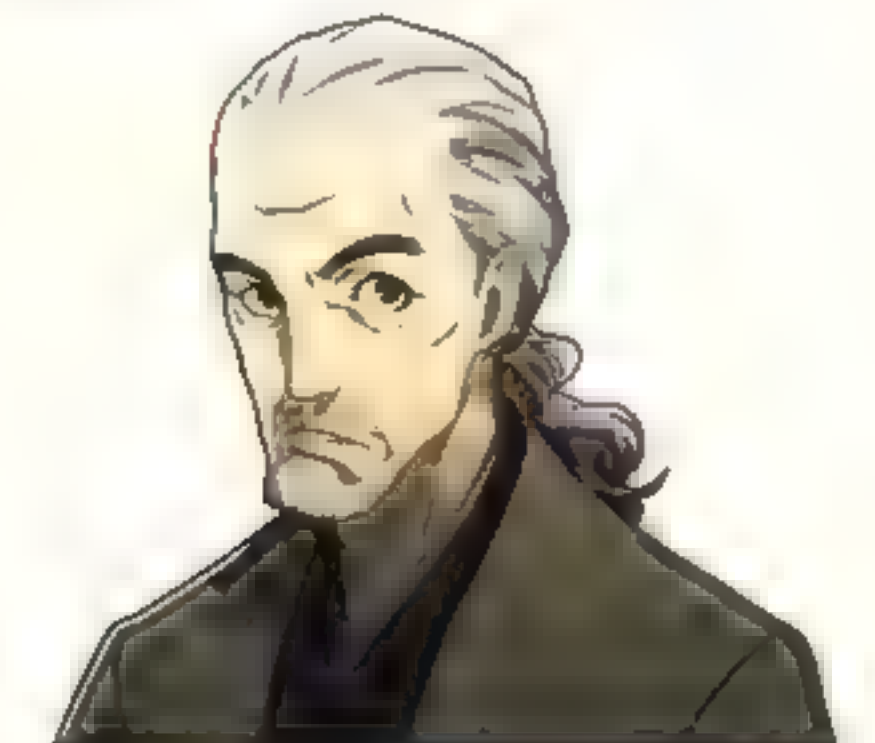
シャドウ

■ 悲哀

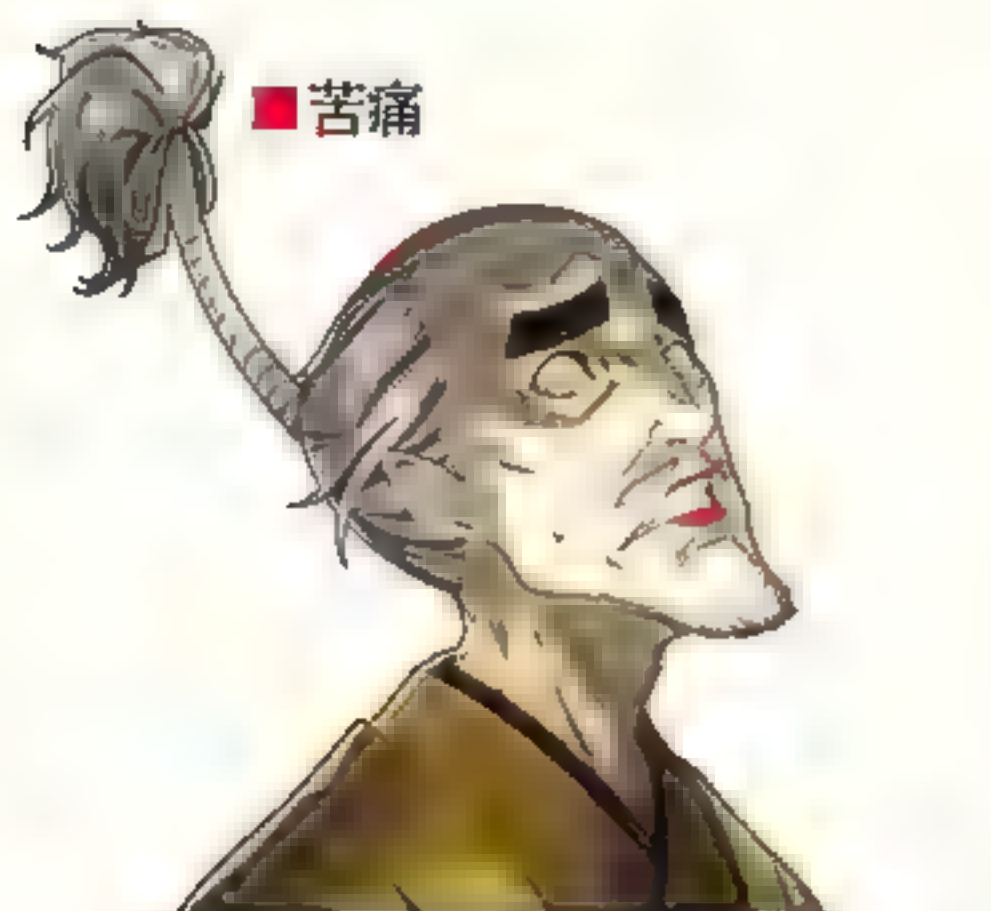


普段着

■ 驚き



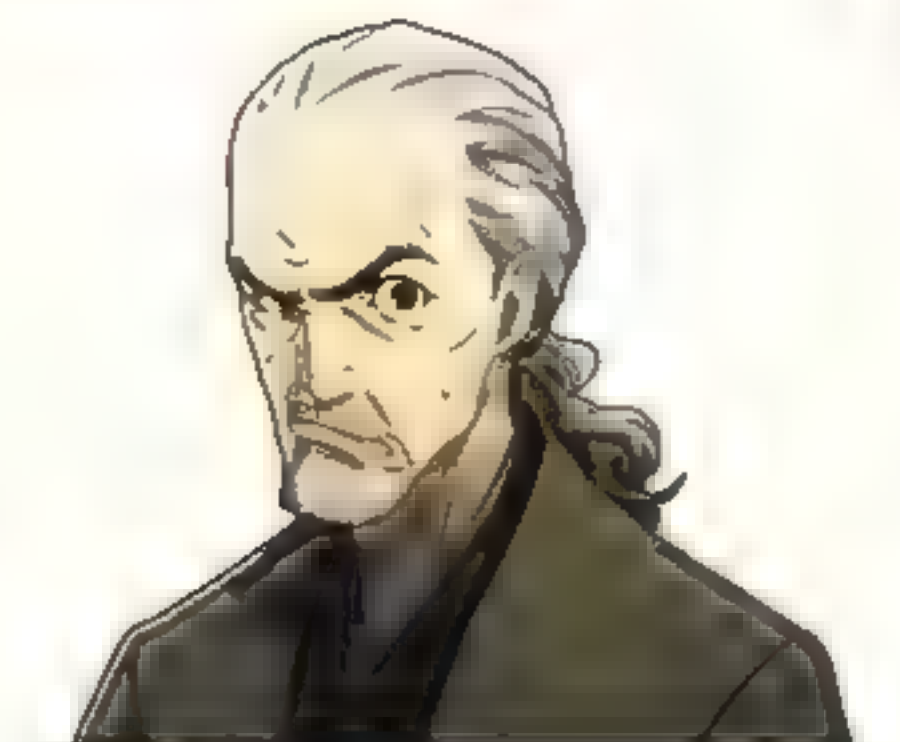
普段着



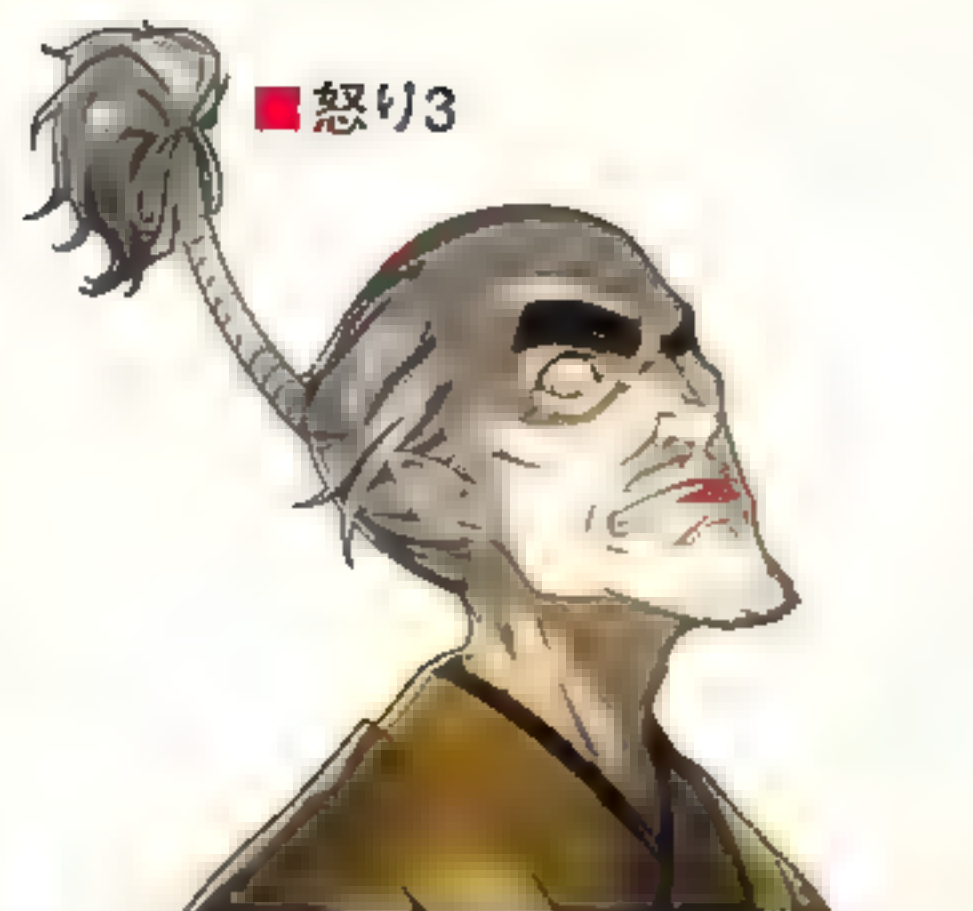
■ 苦痛

シャドウ

■ 怒り2



普段着



■ 怒り3

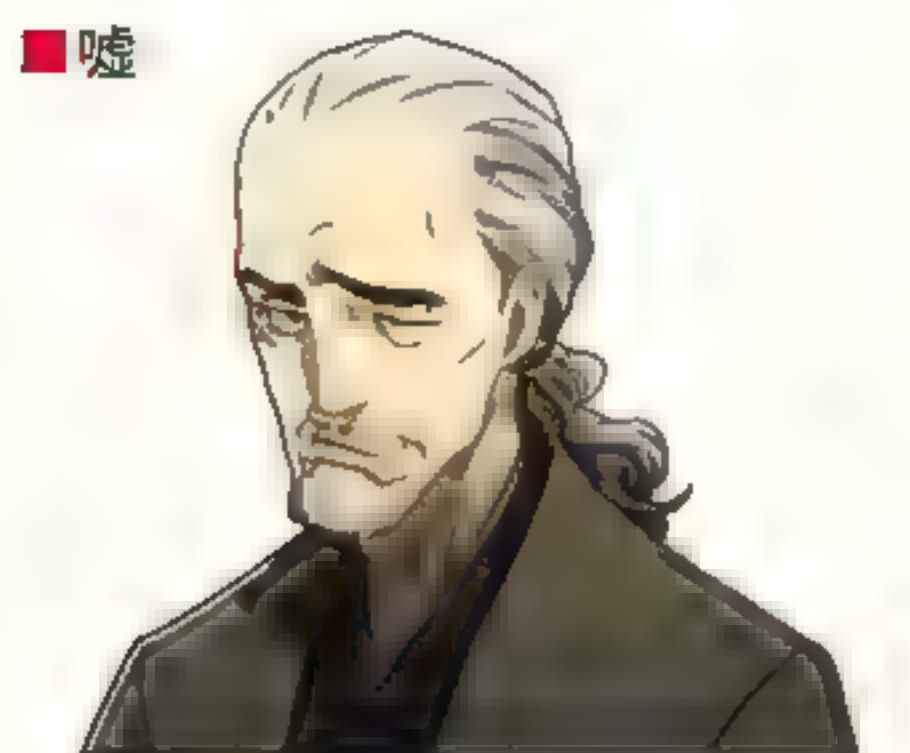
シャドウ

■ 号泣謝罪



普段着

■ 嘘



普段着

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Ichiryusai Madarame



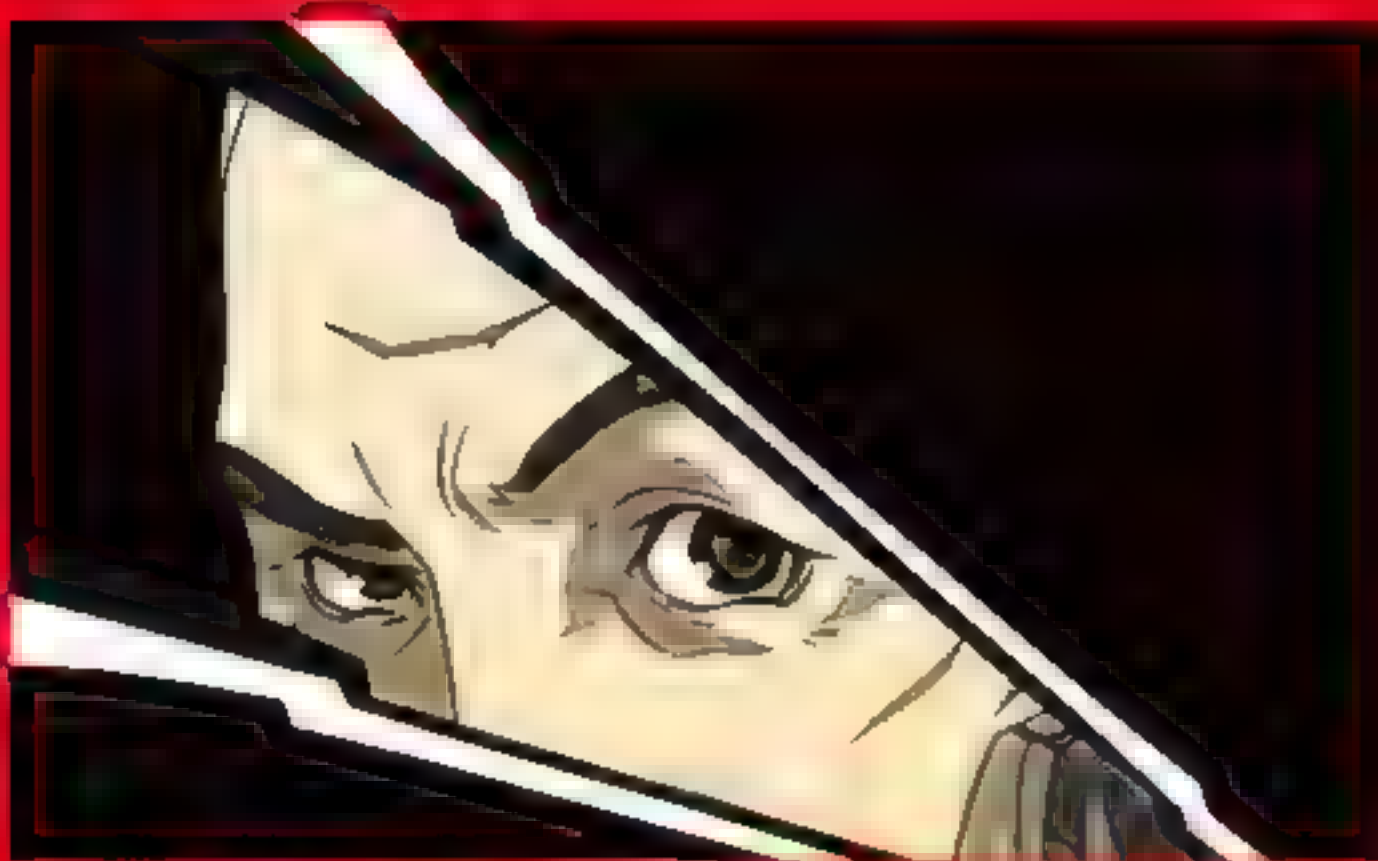
発覚前



発覚後

イベントカットイン

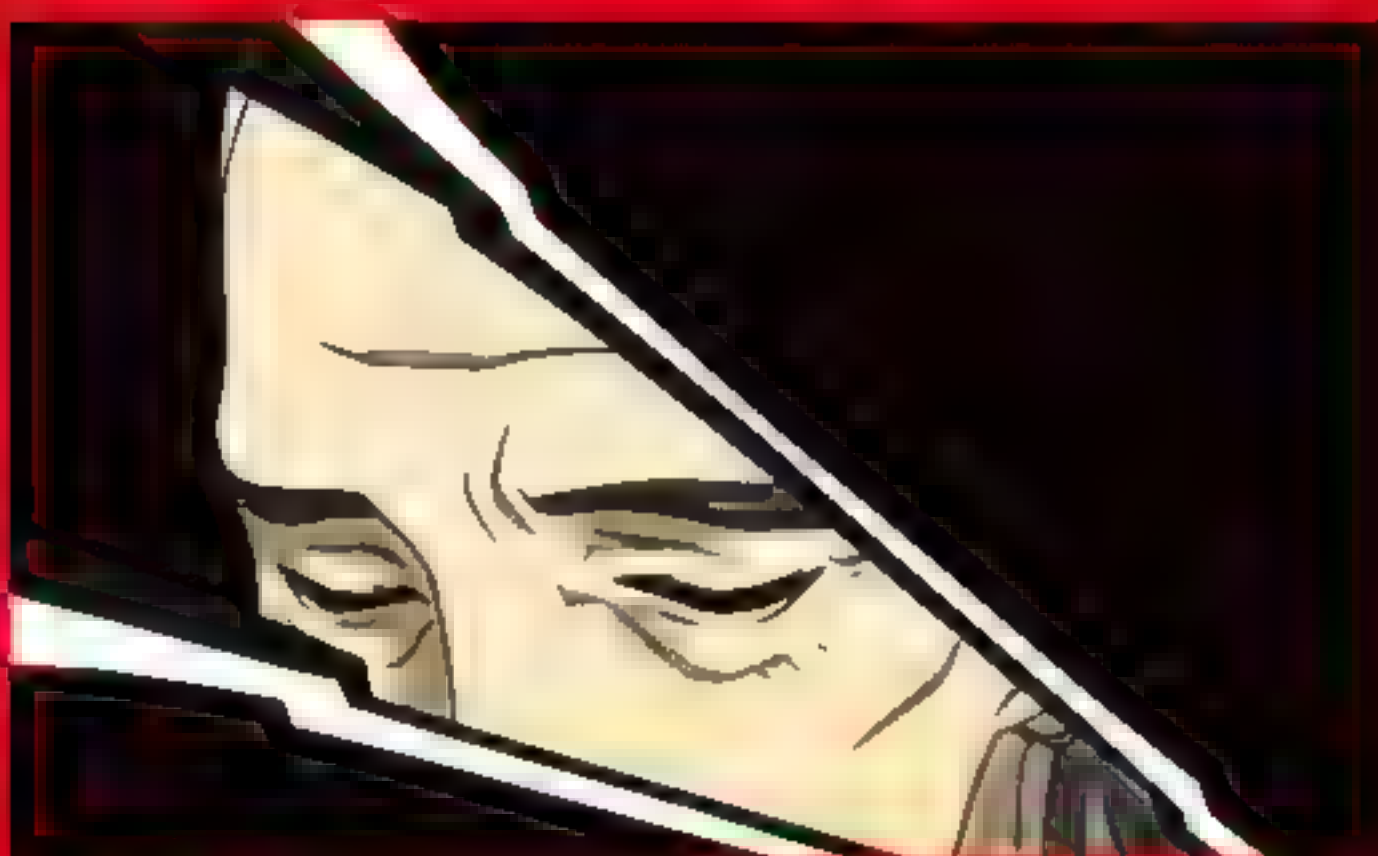
Event Cut-In : Ichiryusai Madarame



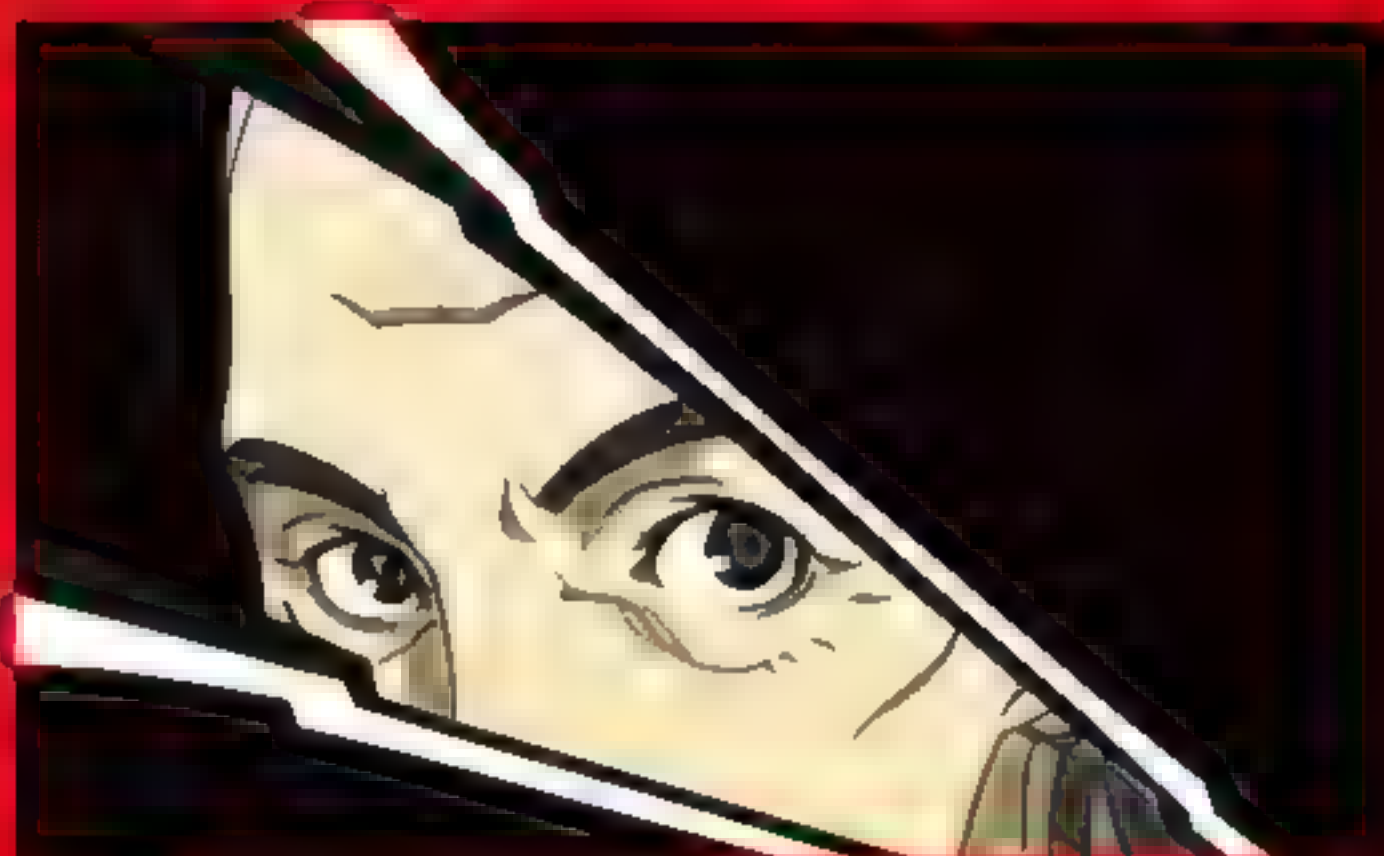
「金銀、不世にひまひま」



「喜び」



「悠長・愉快」



「驚き・興奮」



「勝利・満足・安堵感」

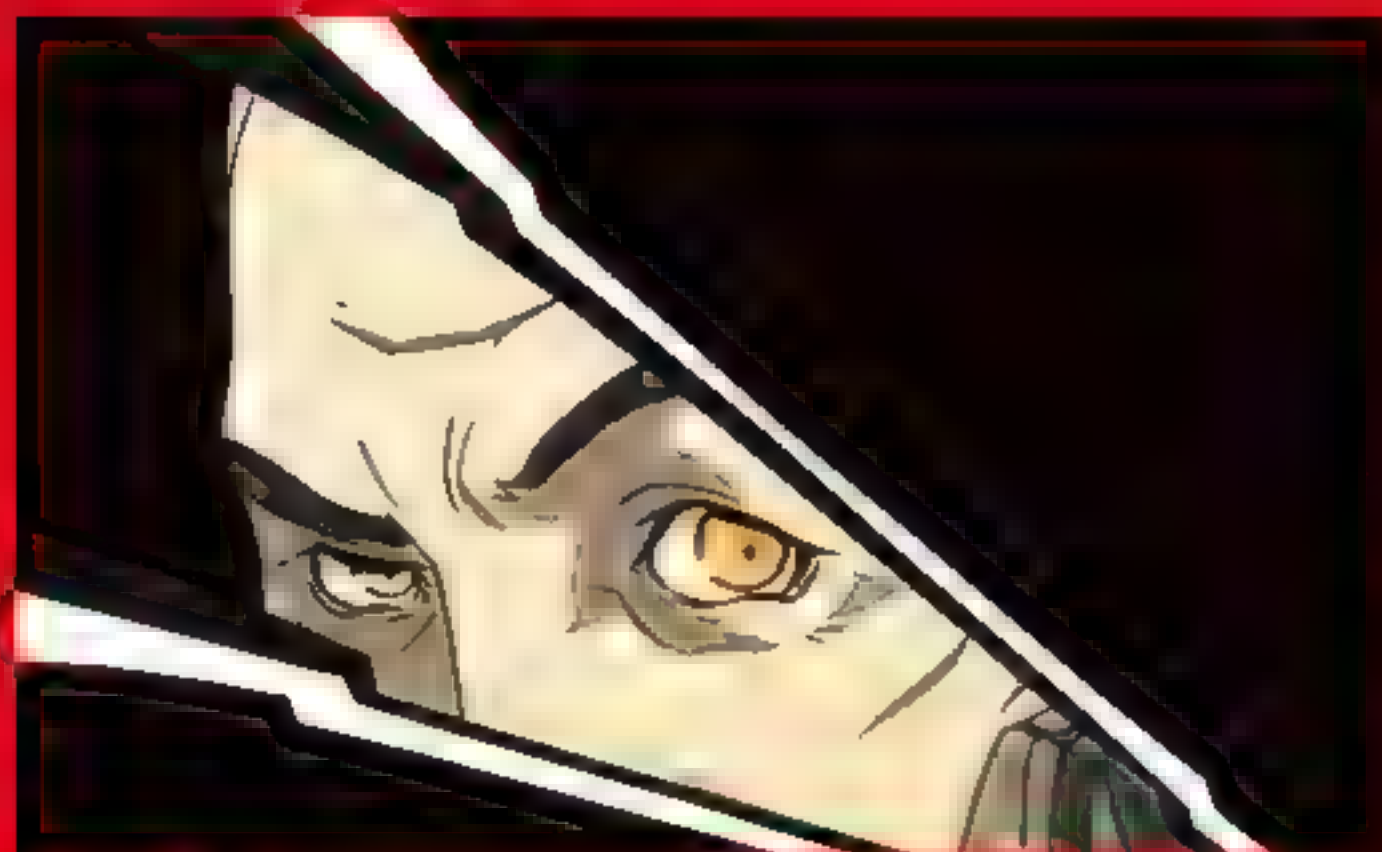


「静・沈黙」

イベントカットイン

(認知世界)

Event Cut-in : Ichiryusai Madarame



全角・不敵



1

イベントカットイン

(シャドウ斑目)

Event Cut-in : Ichiryusai Madarame



全角・不敵



表情・微笑



1.3

おろちん 改変丸

金城潤矢

Junya Kaneshiro
CV: 田中一成

彼を模範とし、おもに被害者を標的とし死者をさまな犯罪に手を染める組織の「丸」。被害者が死ぬか寝るまであらゆる手段で金を搾り取ることで、マフィアと恐れられている。被害者を金を吐き出すATMとしか見ていない。一方で、金城自身も、自分より格上の悪しき何者かを恐れている。

設定原画

Initial Image : Junya Kaneshiro



設定原画
Character Design

イメージとしてはグレた子どもがそのまま大きくなった感じなので、口元や鼻、表情の作り方などが、すこし子どもっぽく見えるようにデザインしています。身長を低く、体格をよく詰めているのは、屈強でない男に、より強そうな人が従っていると、「この男には何かがあるのではないか?」という、得体の知れない怖さを感じられるのではないかと思ったからです。最初から悪人顔なのは、敵の中で唯一、善人としての体面を保つ必要がない人物だからですね。



ゴゴゴゴ.....!!

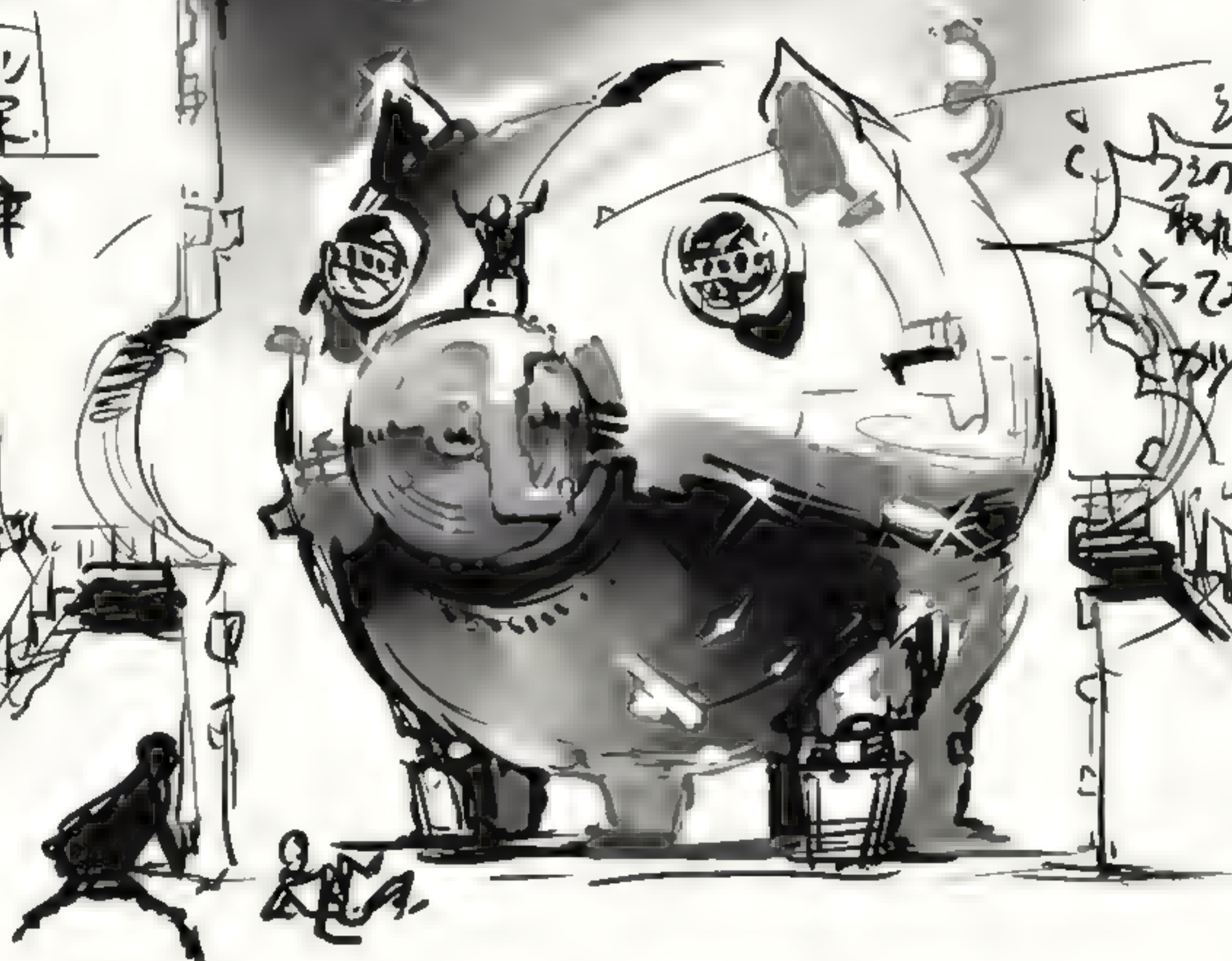
銀行の金庫
ボス案

超合金金庫

レーザーや
電流等で
武装

金庫室の扉は
度々開いて
登場する

シャドウ
の金も
取れるさ
とて43!!
とかいい
のな?



銀行の金庫
シャドウ



バストアップ

Face Pattern : Junya Kaneshiro

■ 通常



普段着



シャドウ

■ 笑い



普段着



シャドウ

■ 怒り



普段着



シャドウ

■ 悲哀



普段着



シャドウ

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter Junya Kaneshiro



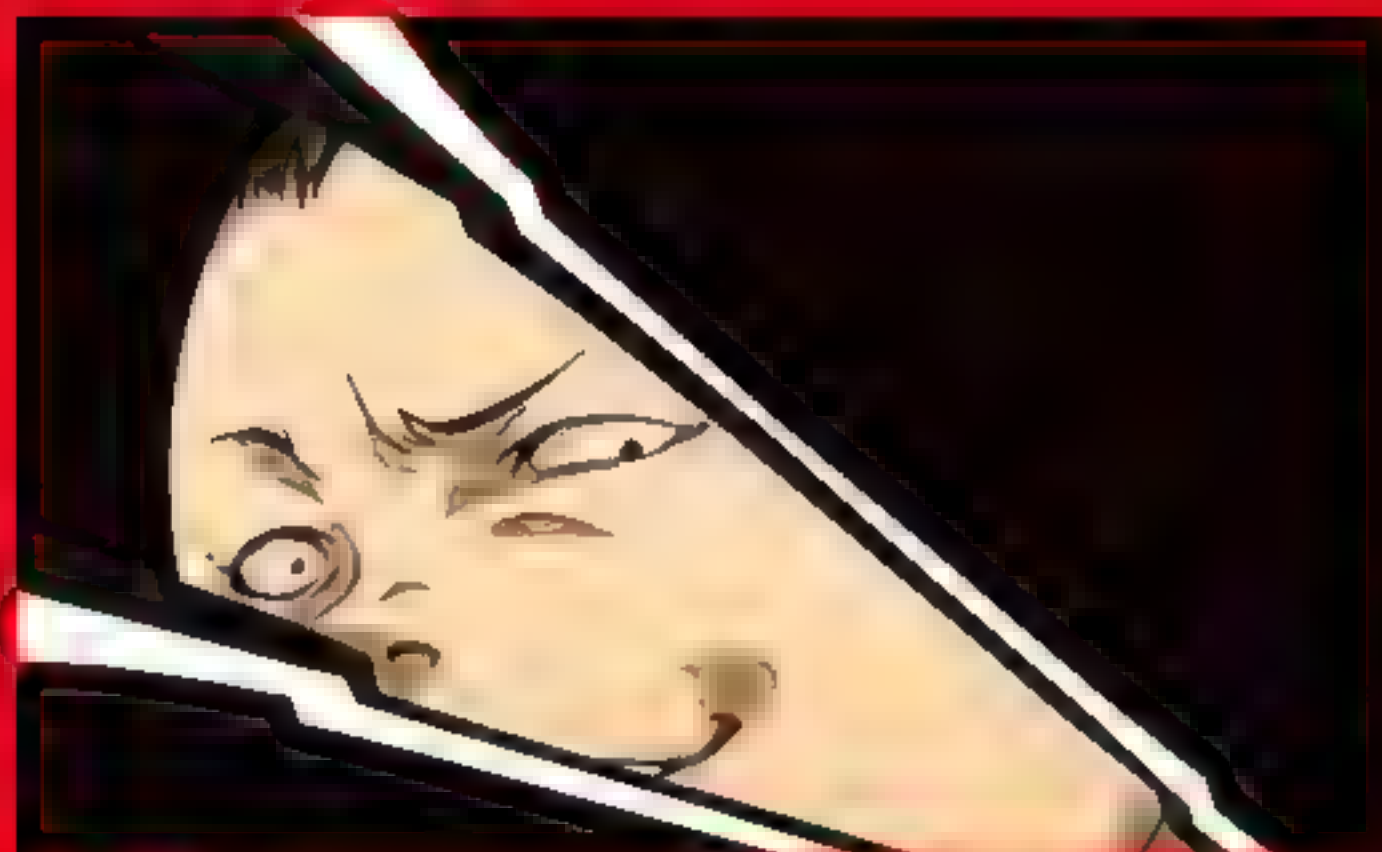
発覚前



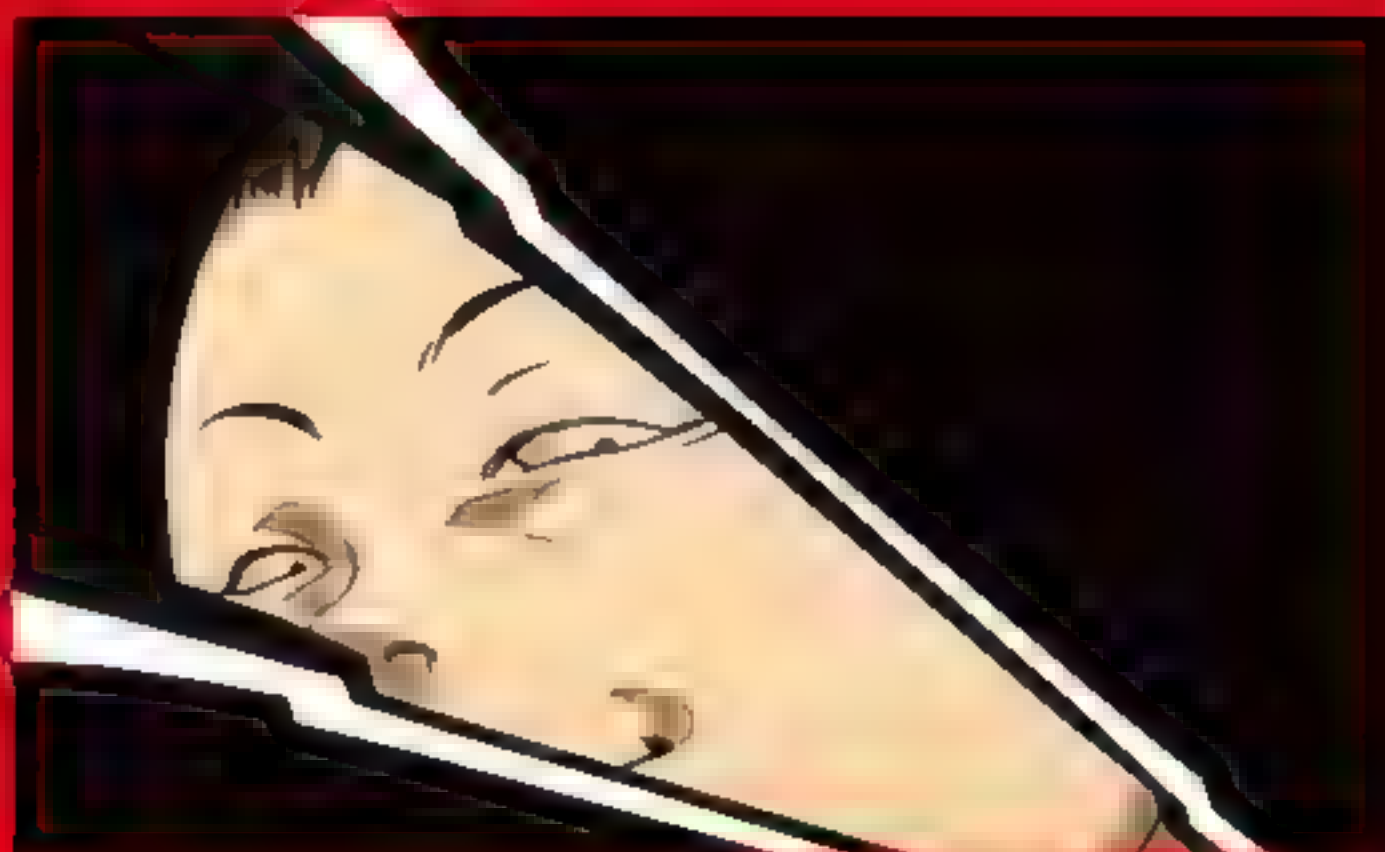
発覚後

イベントカットイン

Event Cut-in : Junya Kaneshiro



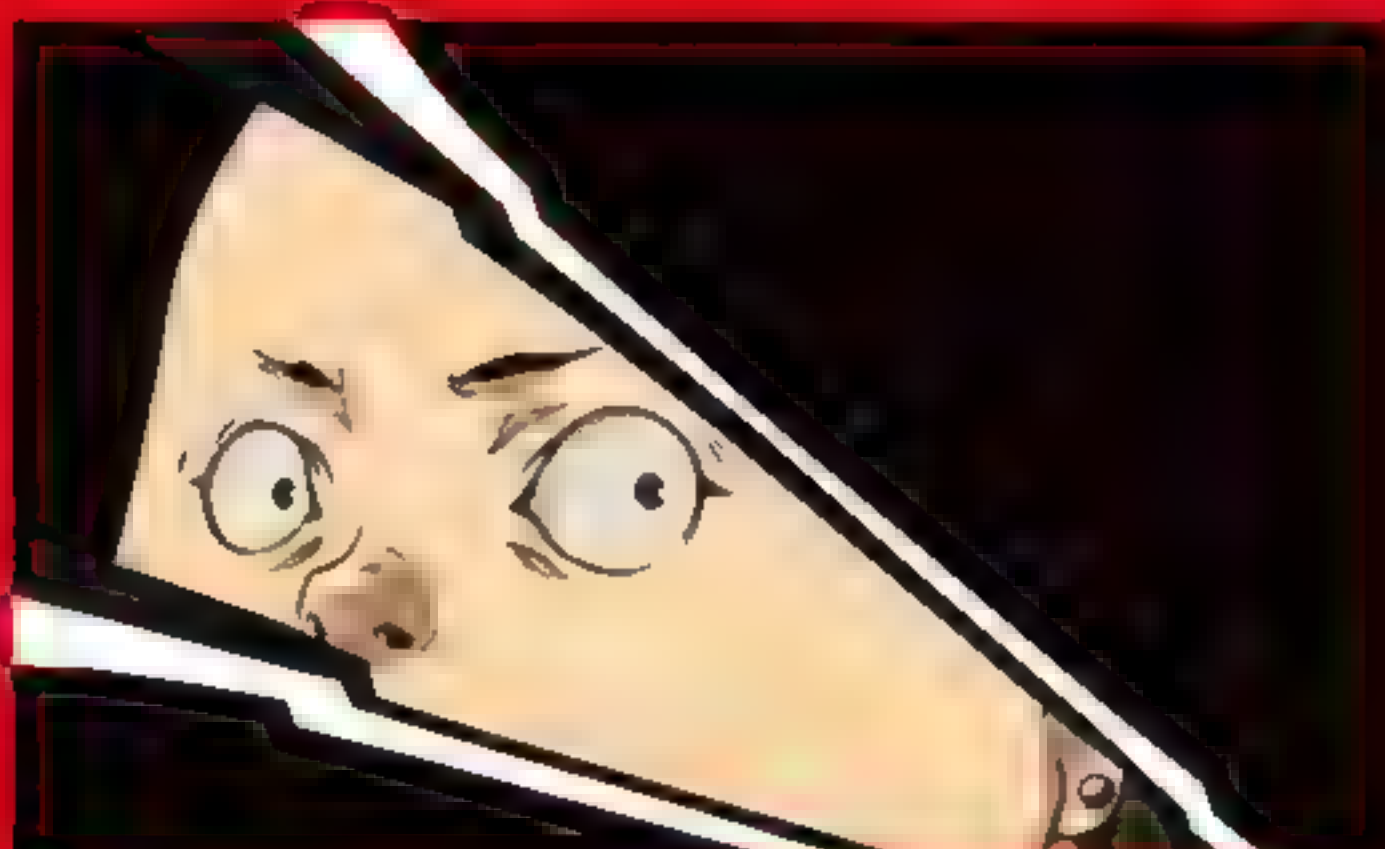
北条 不敵



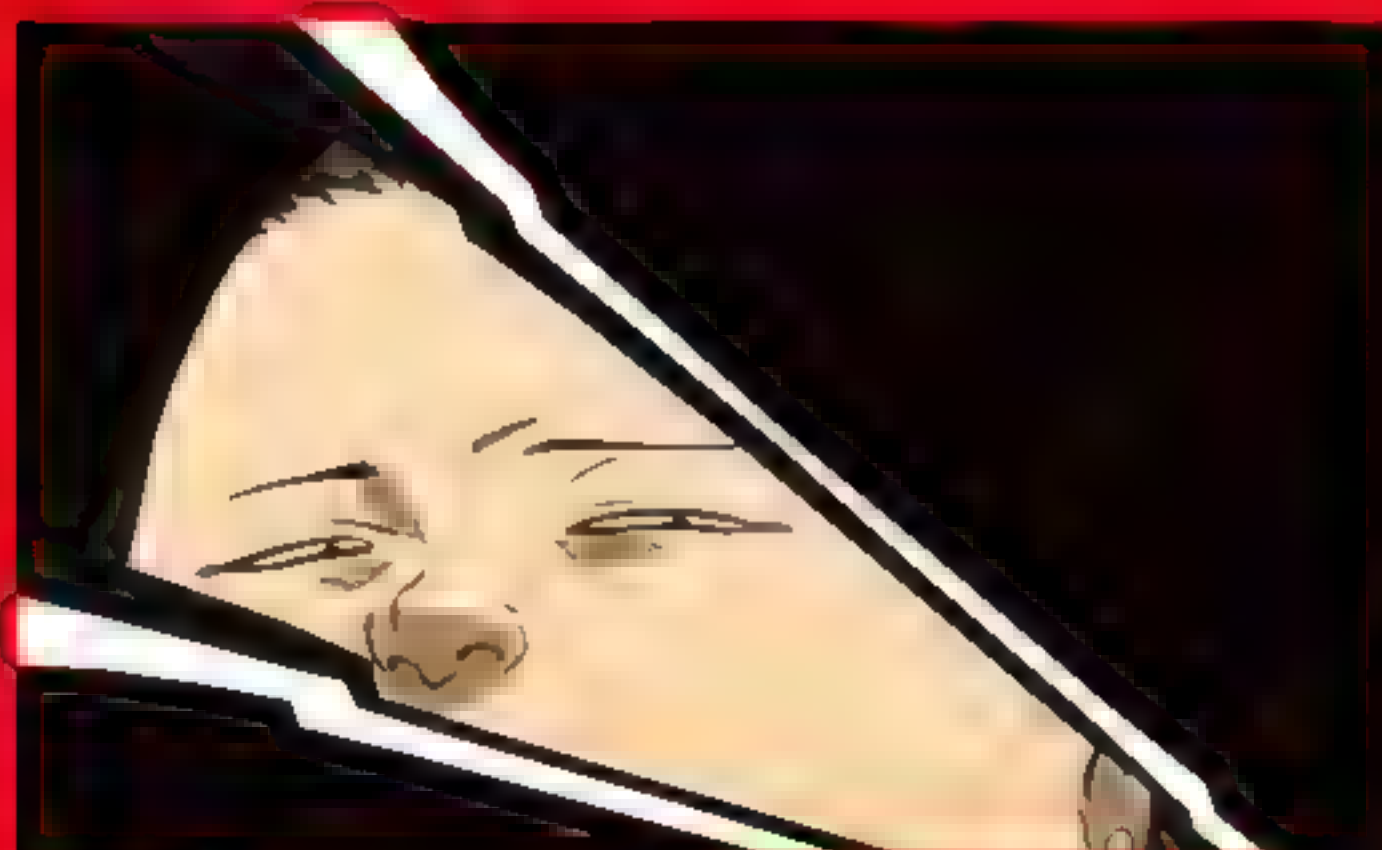
北条



北条 痛哭



北条



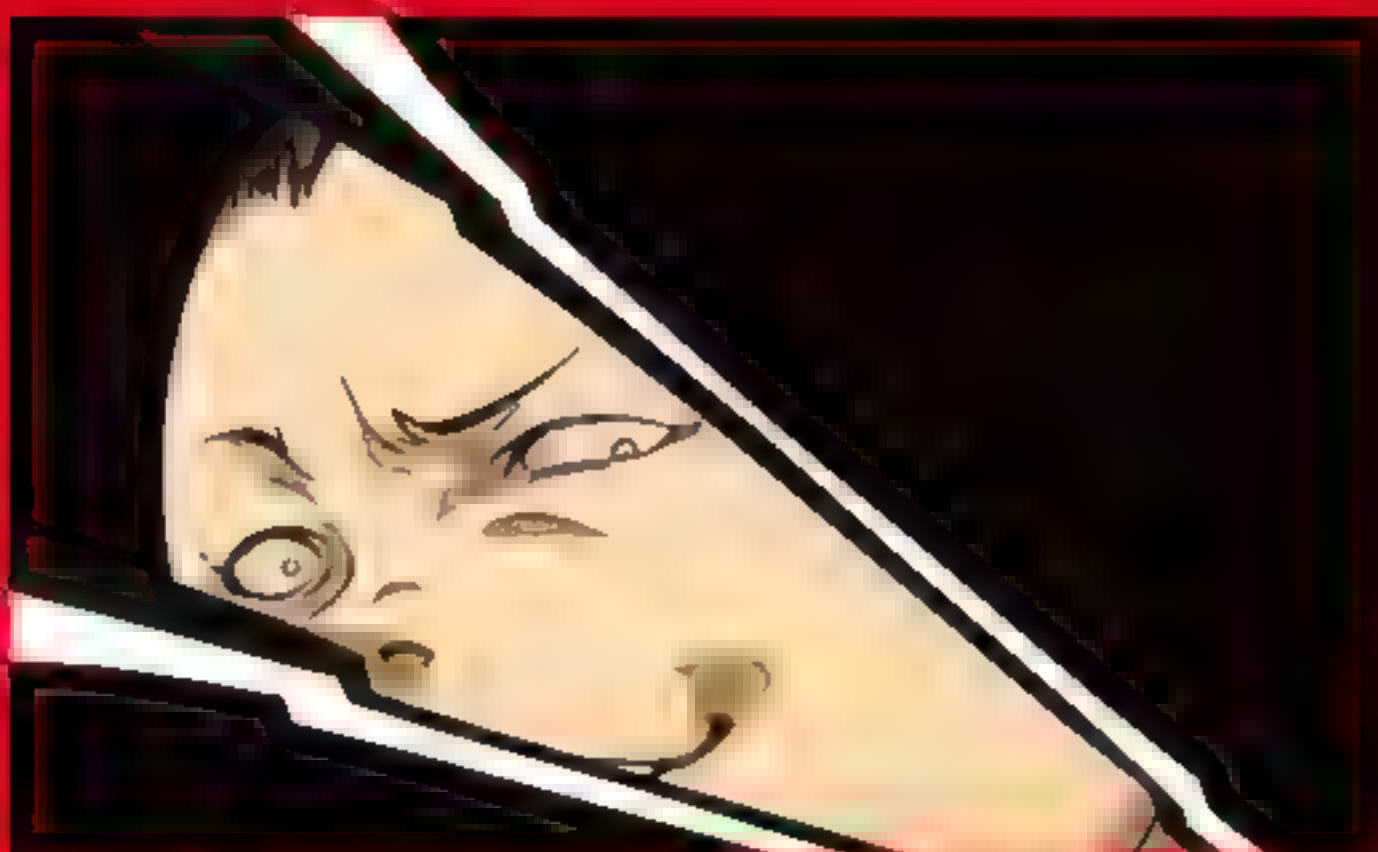
北条 痛哭



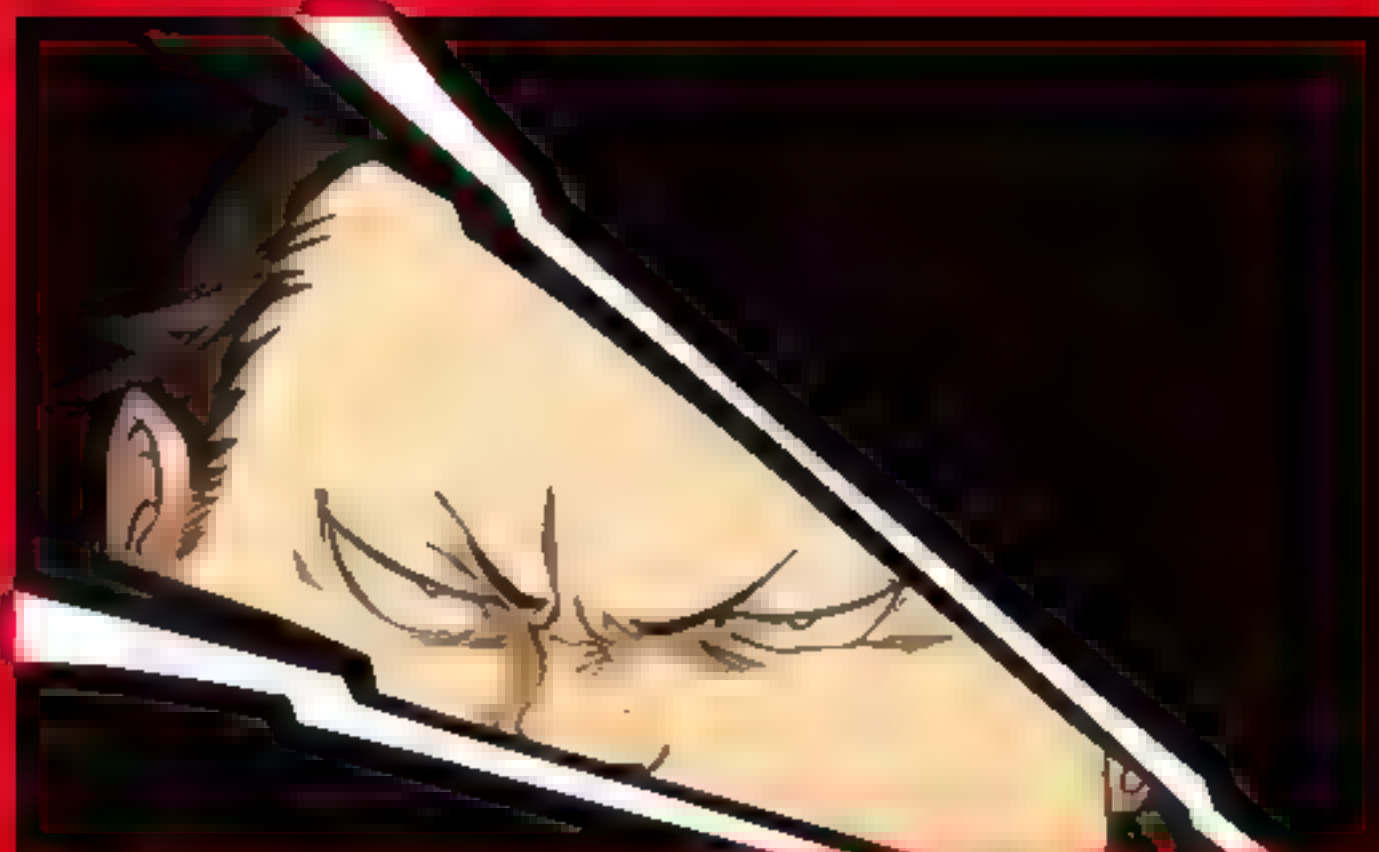
北条

イベントカットイン (認知世界)

Event Cut-in : Junya Kaneshiro



全み・不敵



感

イベントカットイン (シャドウ金城)

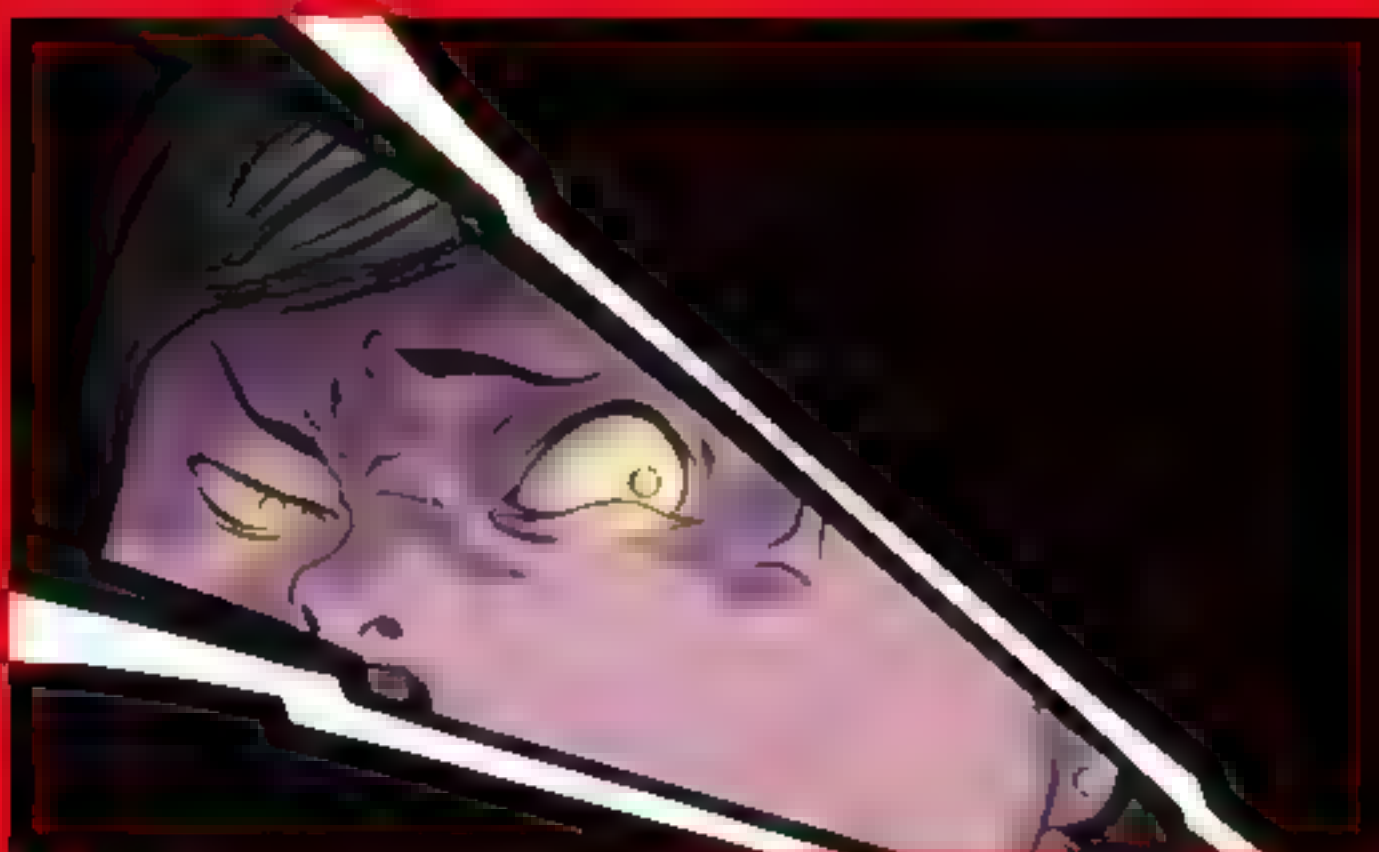
Event Cut-in : Junya Kaneshiro



全み・不敵



忍無・満



感

一色若葉

Wakaba Isshiki
CV: 荒川美奈子

設定原画

Initial Image : Wakaba Isshiki



初期イメージ

Rough Design : Wakaba Isshiki

■ 認知存在“イッシキ ワカバ”



佐倉双葉の母親。『既知同学』と呼ばれる新分野の研究の
 一途な者だったが、不意な死を遂げ、自殺として処理さ
 れた。目の前で起きた若葉の死が自殺かどうか判然とし
 なかったことが、その後長らく双葉の心に影を落とし、
 トラウマとして残ることになった。



Creator's Comment

当初は、双葉を家に束縛し引きこもらせ
 ている張本人、という設定があったので、
 普通のお母さんらしいデザインにしていま
 した。現在の双葉と若葉の設定に固まった
 ことで、若葉は研究者っぽいデザインにシ
 フトしています。すでに亡くなっていて、
 回想にのみ登場する人物なので、母親と
 いうよりは、一女性としてどういう苦悩を
 持っていたのかに重きをおいてデザインし
 ています。イメージとしては、家庭よりも
 仕事に比重をおいて、仕事で詰まると
 家庭もうまくいなくなるタイプですね。



自宅お母さん
 (ママ)





オオムラ 邦和

奥村邦和

Kunikazu Okumura
CV: 梶川裕彦

外食産業大手、オオムラファーズの社長で、奥村春の父親。父の代まで事細かにしすぎながらの事業を大企業にまで発展させた敏腕経営者。しかしその実体は、野望で高まる政界進出を果たすために、他者を出世の踏み台とし、かかえていない独善主義者。従業員を口水で扱い、敵の害ですら救済するための胸どきが見ていない。

設定原画

Initial Image © Kunikazu Okumura

Creator's Comment

奥村は、昔はいいお父さんだったけれど、仕事にのめり込んでいった結果性格がゆがんでしまった人、という方向性を出したいと思ってデザインしました。というのは、奥村が元からの悪人だと、春が産まれてからずっと放っておかれたようなイメージを与えてしまい、それはメインキャラクターのプロフィールとしてはあまりに不憫だと考えたからです。また、奥村は政界進出を狙うほどですから、カリスマ性あって、社交の場に出ても恥ずかしくない、すくなくとも表の顔は紳士的で洗練された人物の雰囲気を出せるよう心がけました。



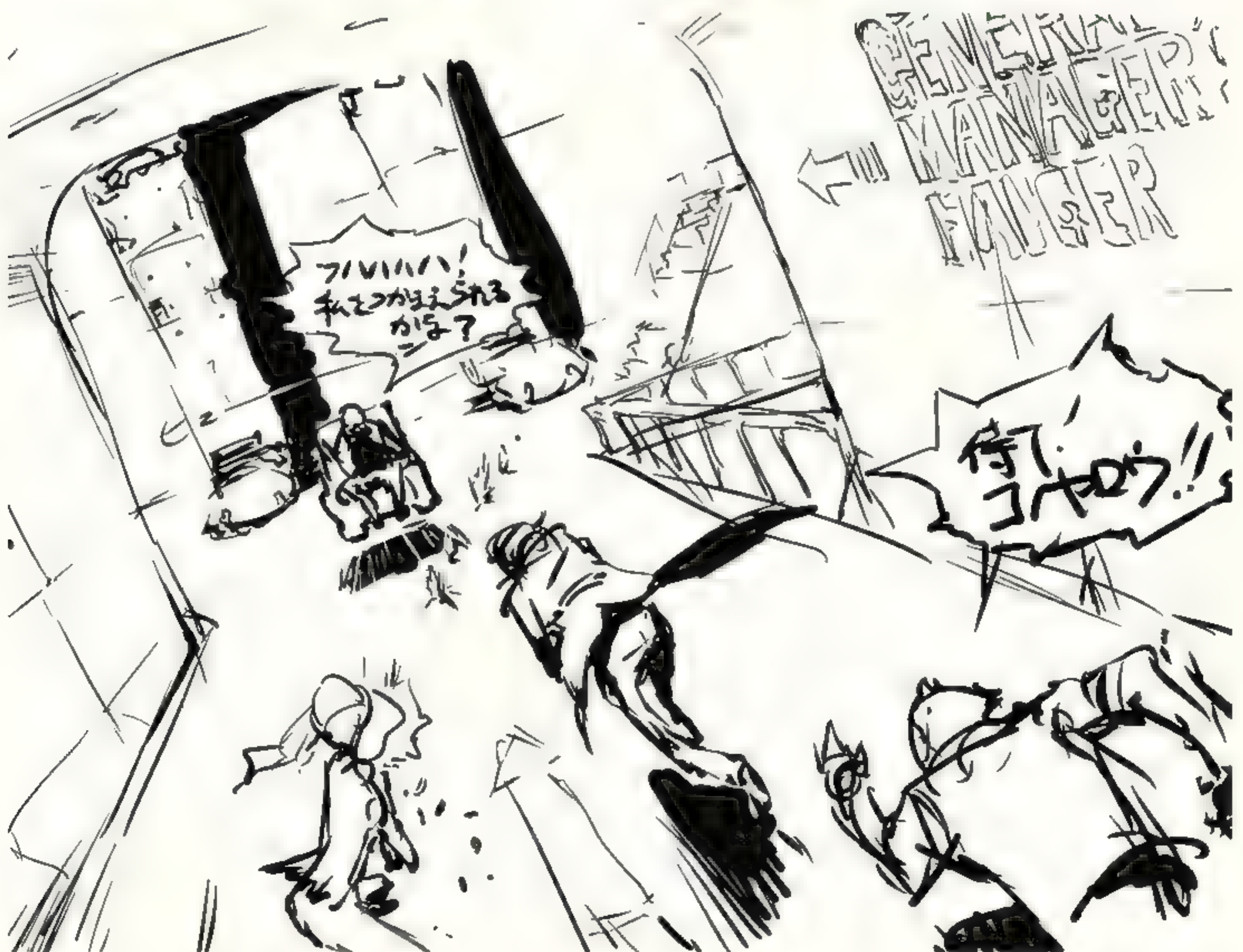
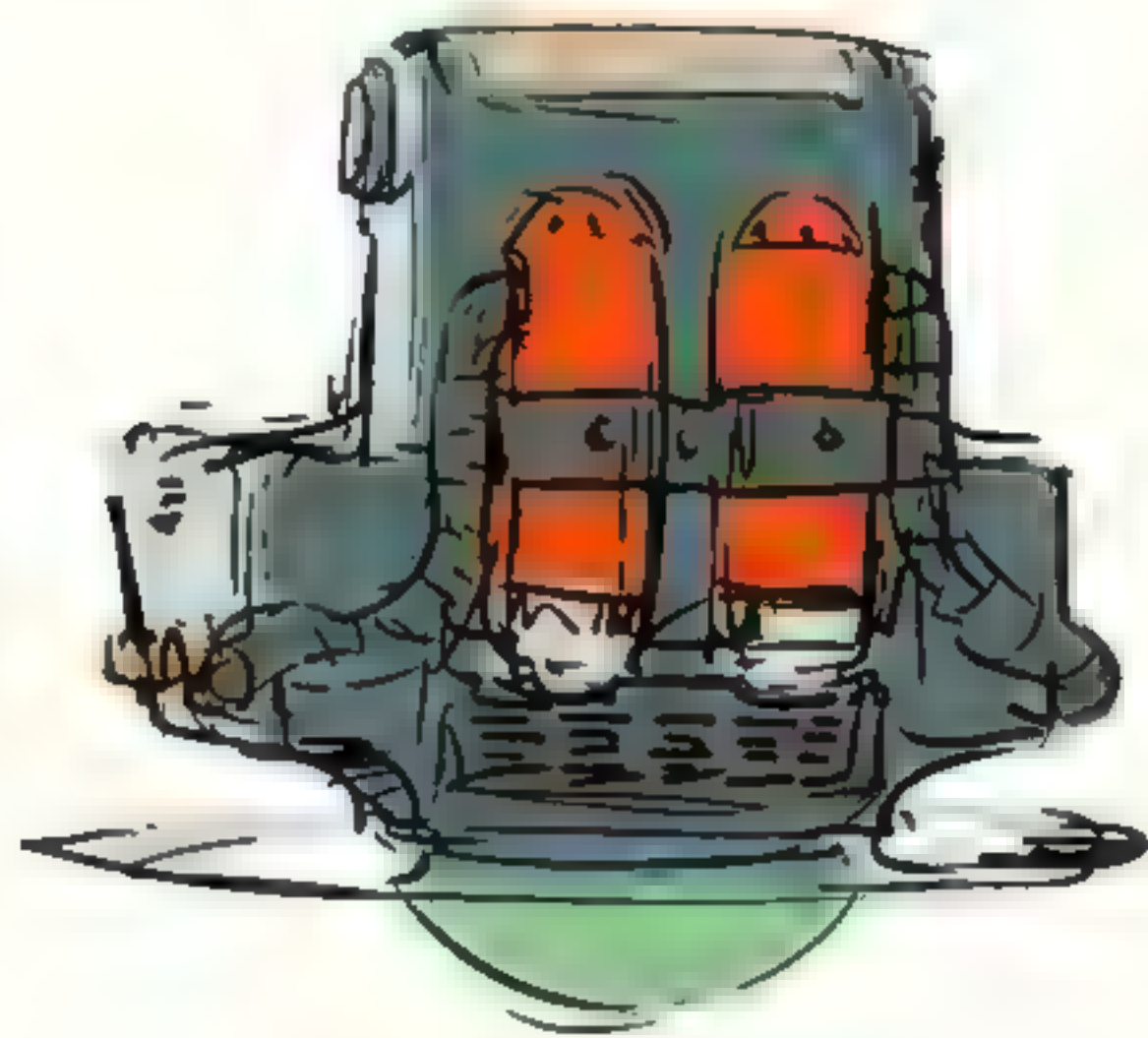
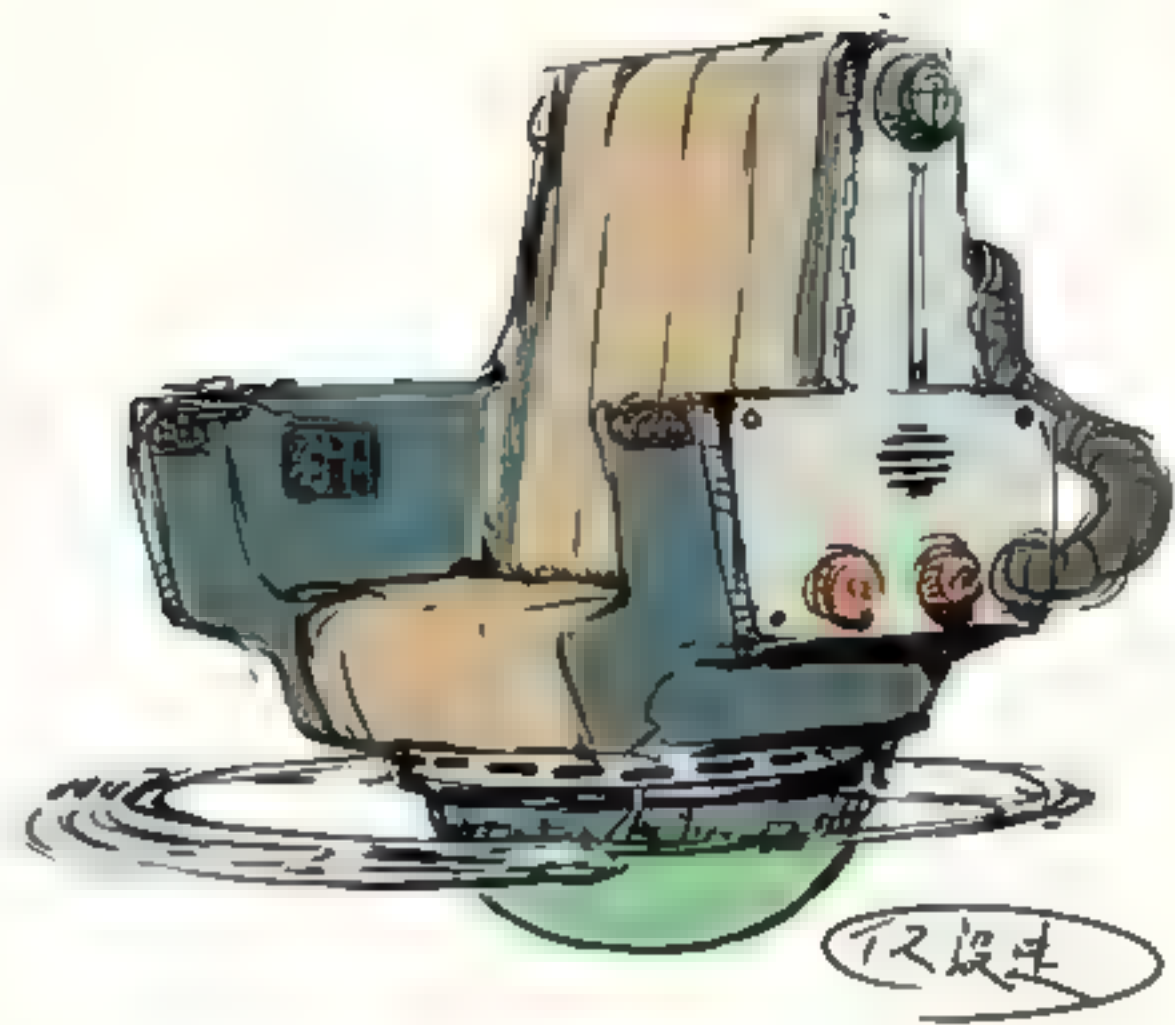


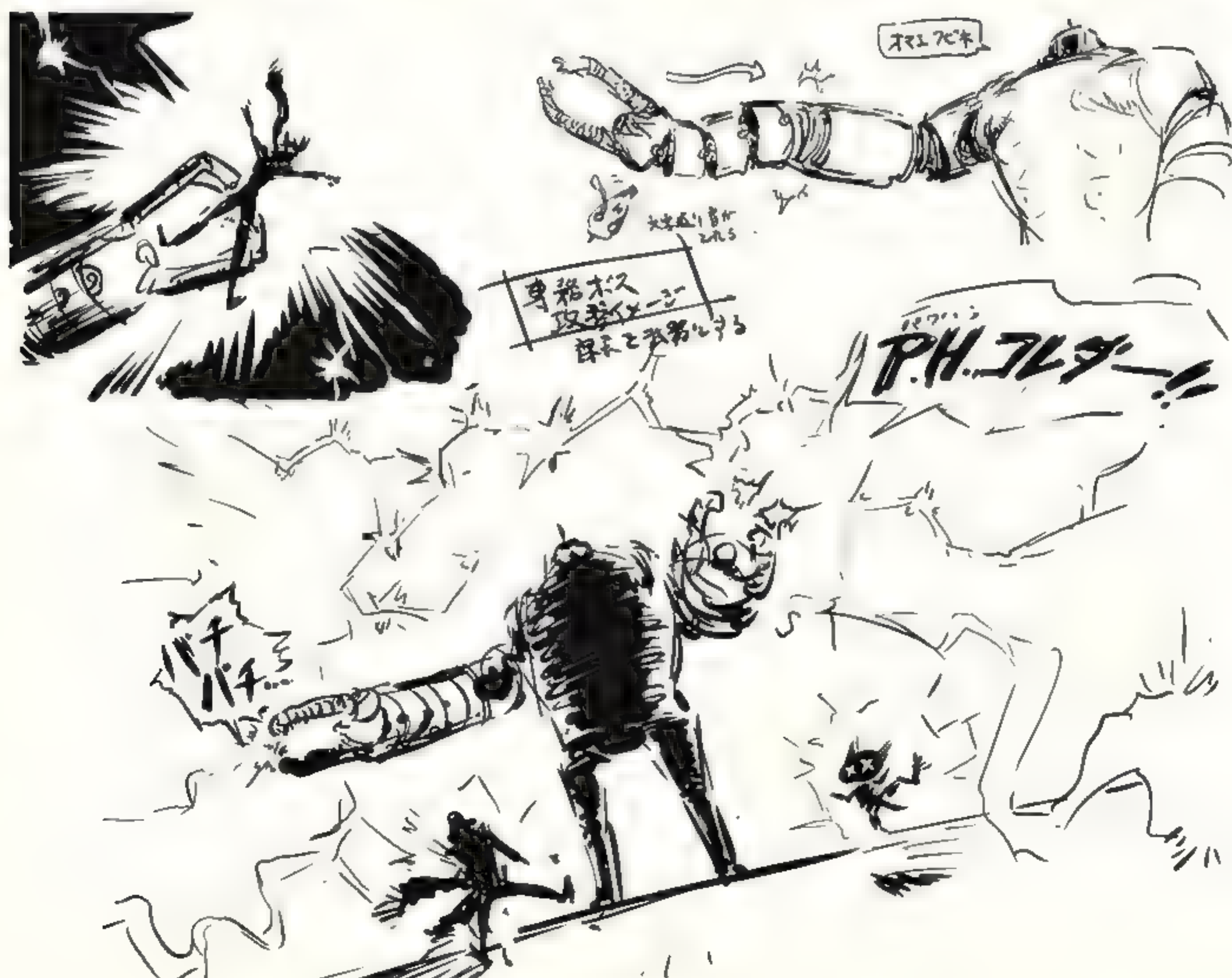
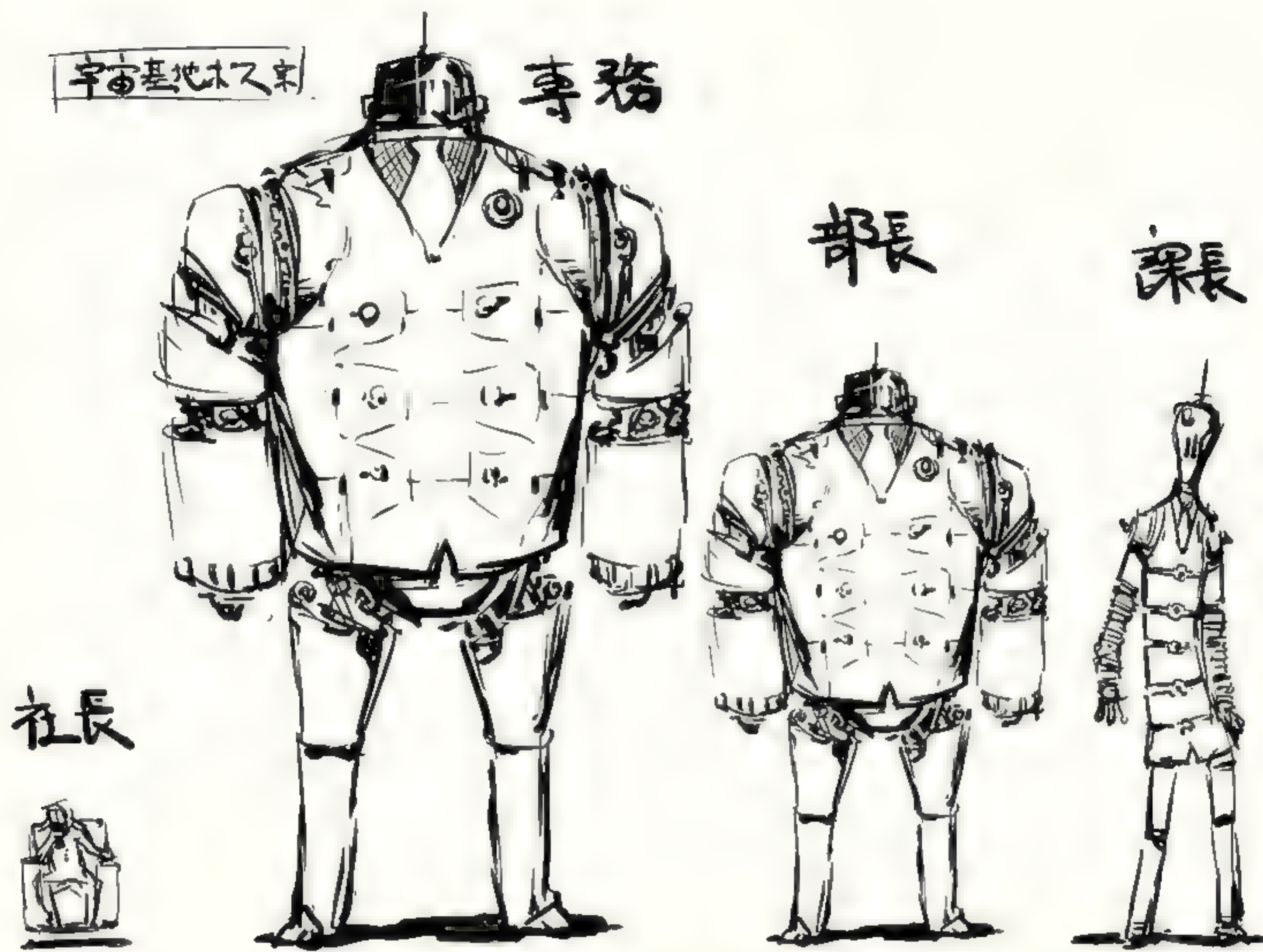
■ シャドウ奥村



Creator's Comment

こちらも斑目のシャドウをデザインしたのと同じデザイナーが手がけています。自分は「チープなSFっぽくしてね、真面目なSFじゃないよ?」とオーダーを出して、あとは「アンテナ! 謎の計器! 浮いている椅子!」などと、思いついたキーワード伝えた結果、こうなりました(笑)。

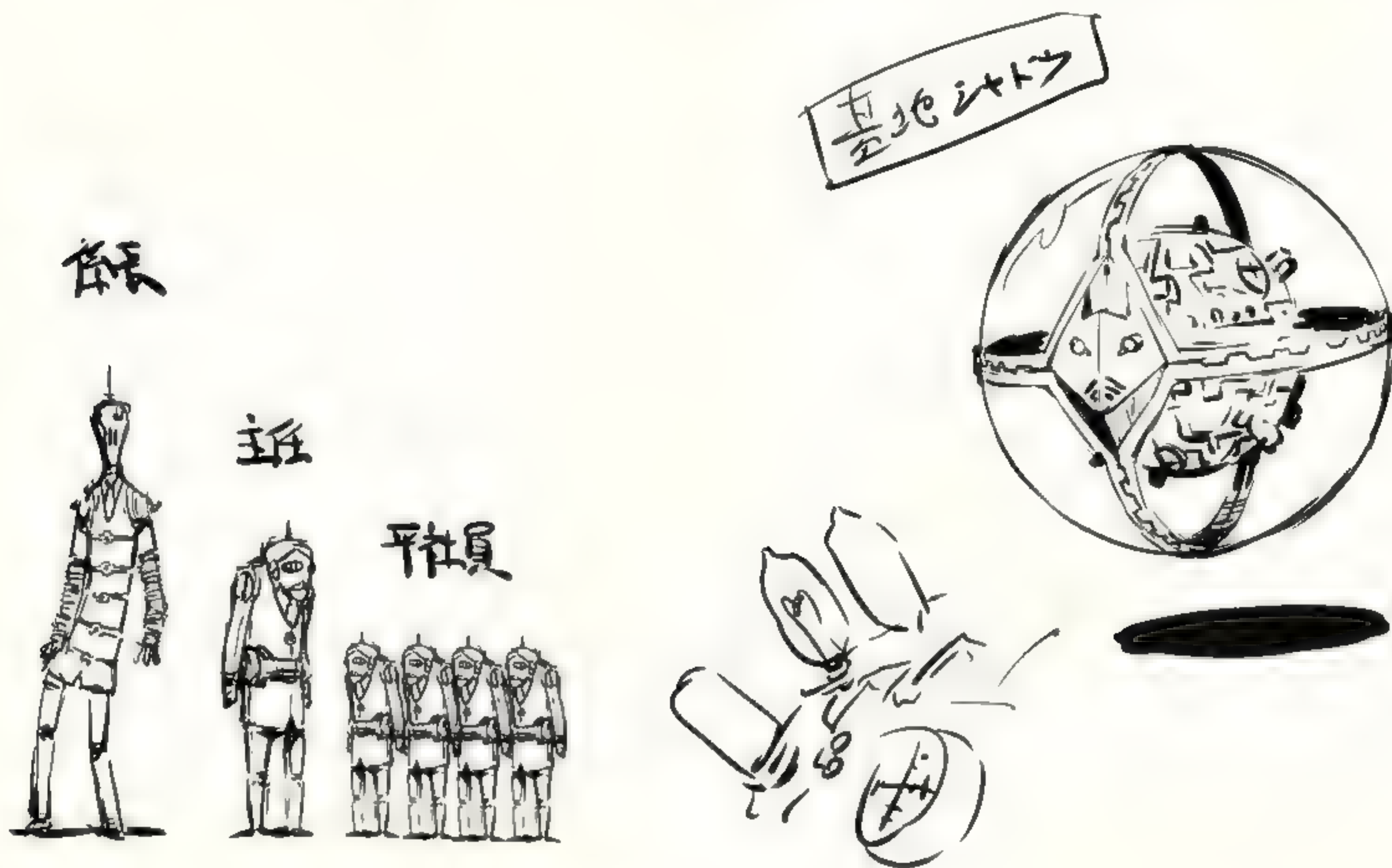






Creator's Comment

個人的には課長、係長の中間管理職的な悲哀が気に入っています。注目していただきたいのは、平社員と主任でしょうか。この2体は同じデザインなのですが、係長以上と違い、動かせる関節が肩と股関節くらいしかなく、肘ですら固定されています。それなのに、腰にはわざわざ可動部分が設けられているんです。おじぎ専用の関節なんですよ(笑)。



課長の
攻撃モード
平社員と係長の区別

死んだ
責任は誰が取る?



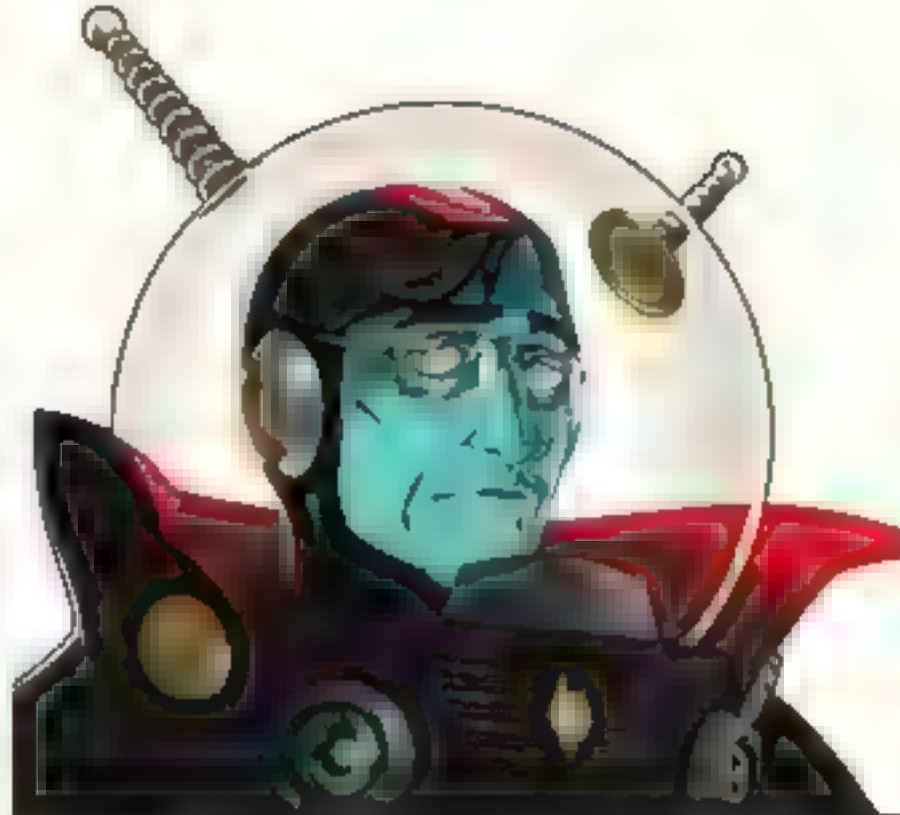
バストアップ

Face Pattern : Kunikazu Okumura

■ 通常



普段着



シャドウ

■ 笑い



シャドウ

■ 怒り



普段着



シャドウ

■ 悲哀



普段着



シャドウ

■ 驚き



普段着

■ 苦痛



シャドウ

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter Kunikazu Okumura



発覚前



発覚後

イベントカットイン

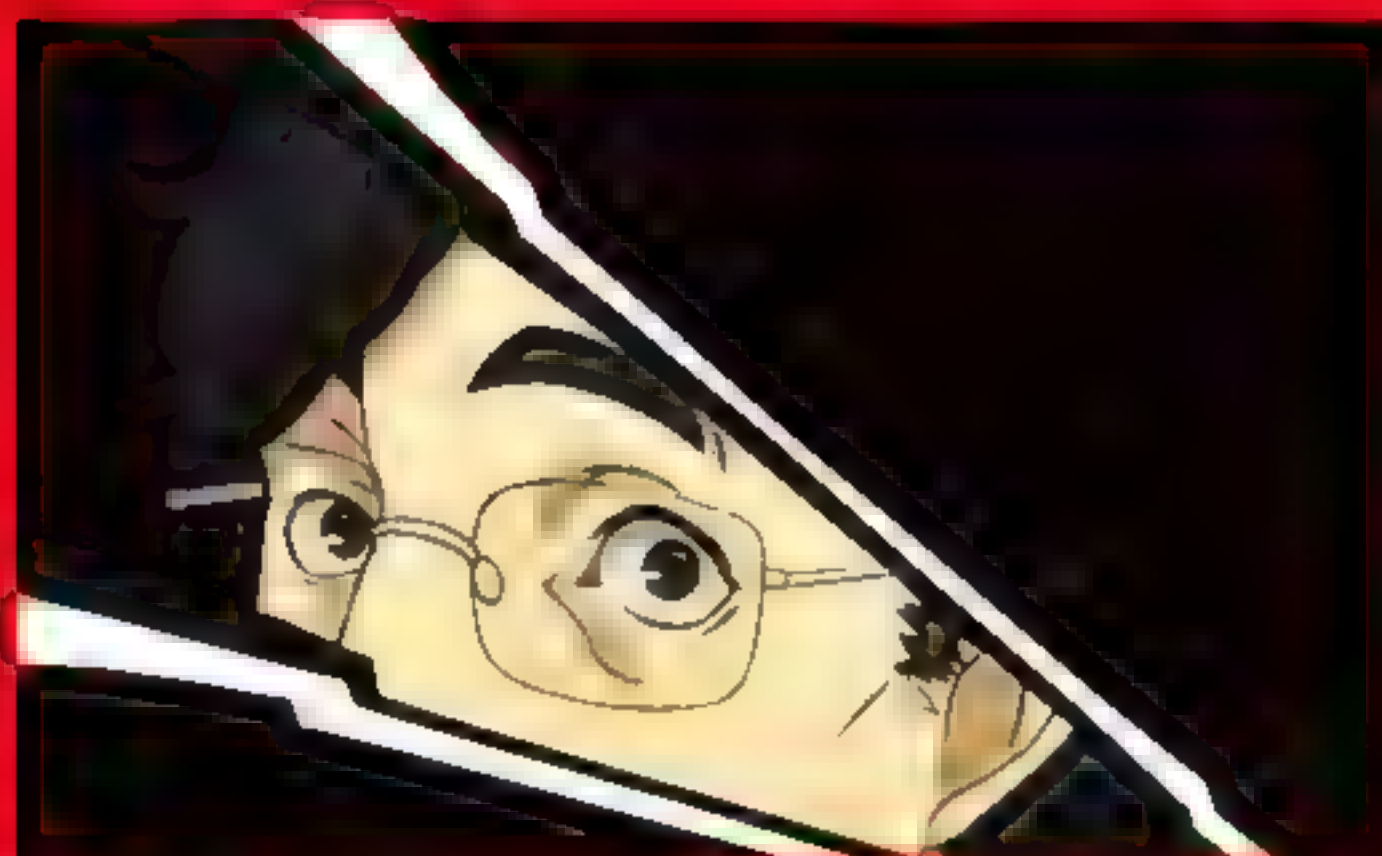
Event Cut-In : Kunikazu Okumura



喜び



愛み・不敵・ひらめき



驚き・興奮



安らぎ・微笑



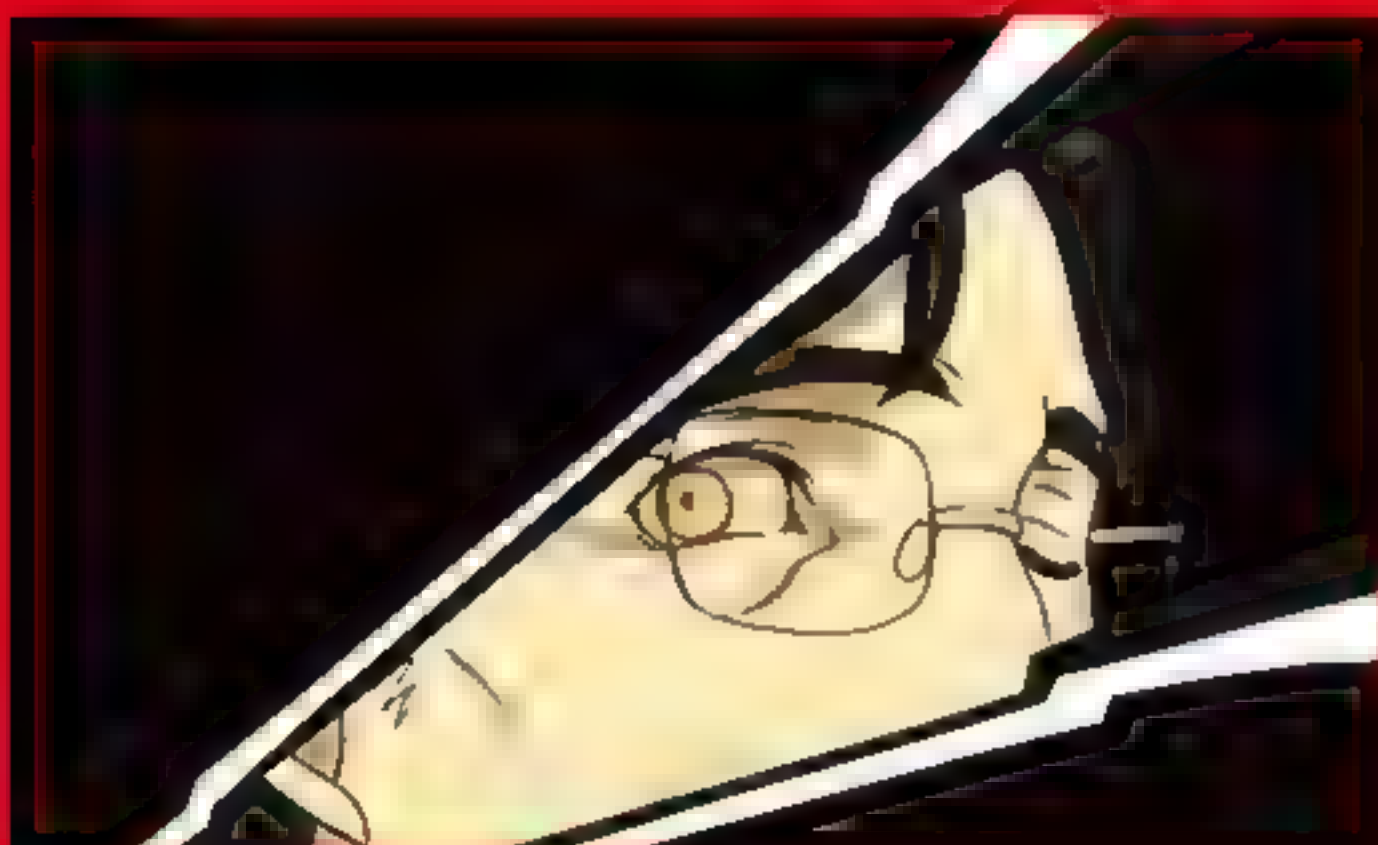
怪訝・疑念・悔しい・疲労・呆れ



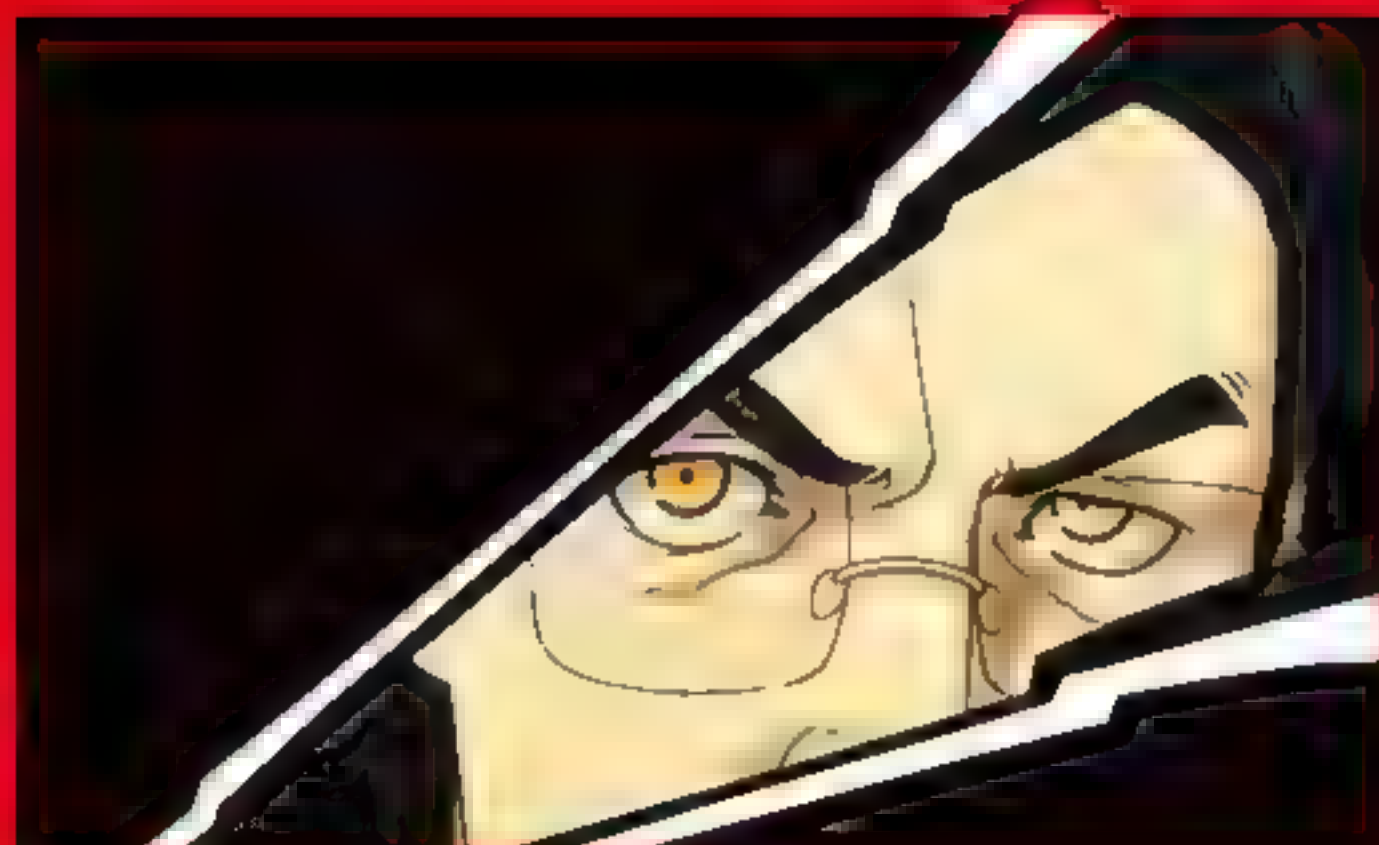
怒り・決意・覚悟

イベントカットイン (認知世界)

Event Cut-In Kunikida Okumura



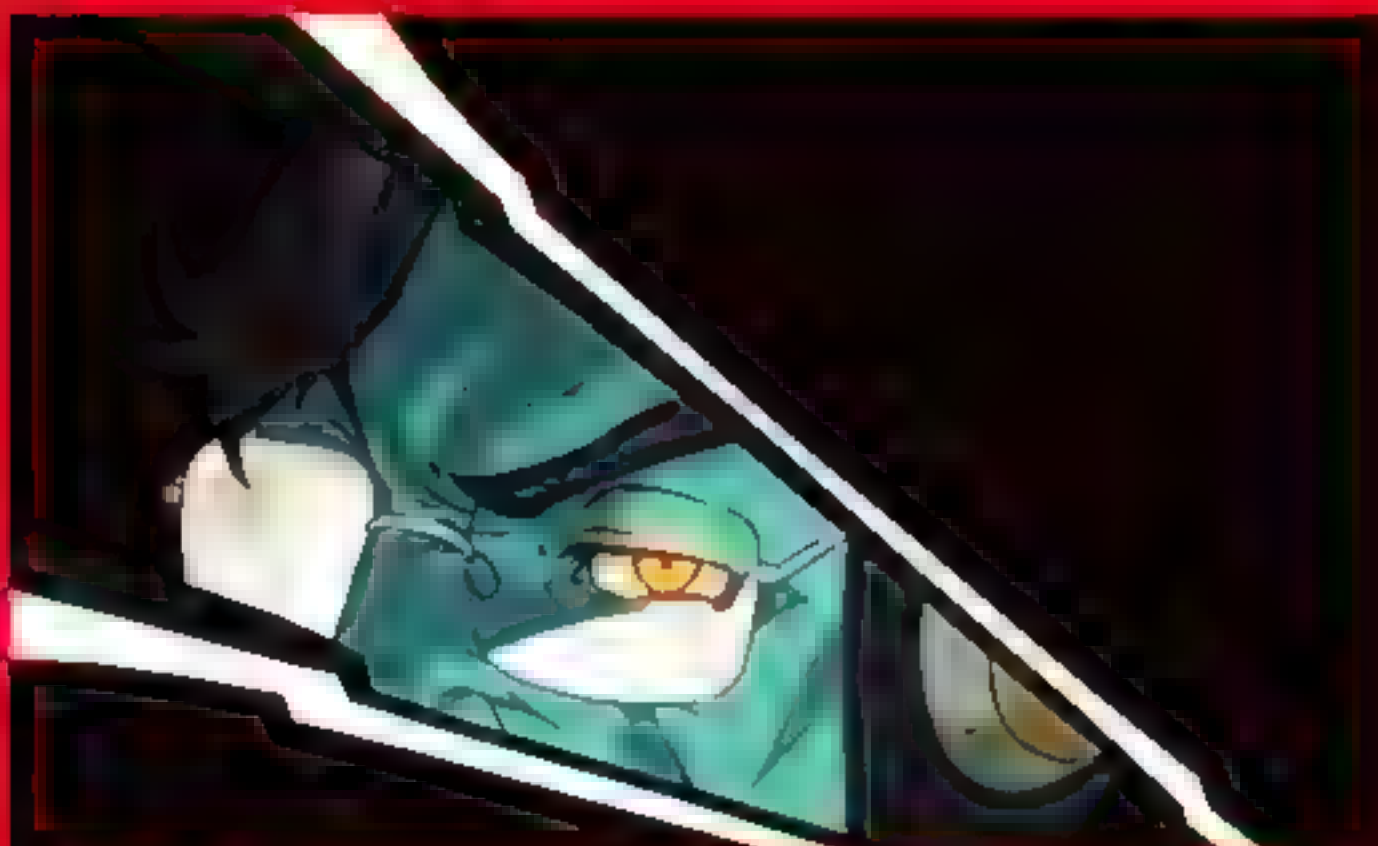
金木・不敵



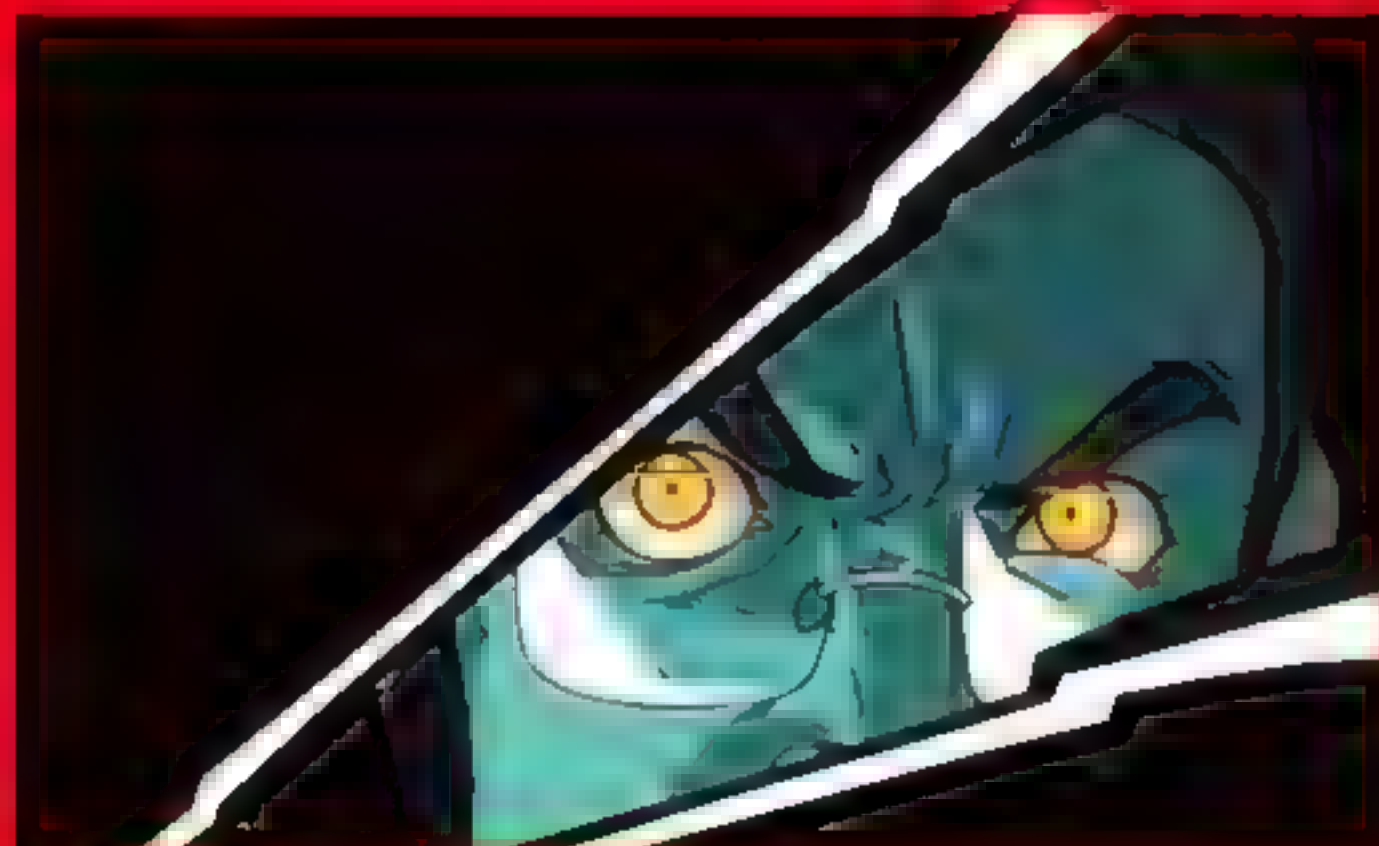
張り

イベントカットイン (シャドウ奥村)

Event Cut-In Kunikida Okumura



金木・不敵



張り



悲痛・微笑



政治チヤン

獅童正義

Masayoshi Shido
CV: 池田秀一

現職の衆院議員。行動力とカリスマ、尚に衣着せめ巧みな話術で国民から圧倒的な支持を受ける。一連の精神暴走事件と報道団にまつわる事件を機と見て素早に更迭し、新党を結成して選挙に臨んだことで、次期総理大臣候補の筆頭と目されている。だが実際は獅童自身こそが事件の黒幕であり、敵対者を無慈悲に排除していた。

設定原画

Initial Image Masayoshi Shido

Designer's Commentary

本当は主体性がないけれど、メディアに露出して民衆受けすることを目指す政治家というのが獅童をデザインするうえでのイメージです。そのときどきに民衆から疎まれている人ですが、法案などを敏感に察知して、叩くことで人気を上げていく、扇動家のような存在ですね。いかにもなせ三分けやオールバックなどの、実際の政治家に似そうなビジュアルとは差別化しつつテレビ映えさせたいと考えてスキンヘッドにしました。ディレクターの橋野がなぜか「スキンヘッド! スキンヘッド!」と強く推していたという理由もあります(笑)。服装的にはやり手の人、できる人に見えるようにスーツを着せて、主婦層に好かれそうな華やかさや清潔感がありながらも、その一方で、斑目同様、実際には何をしている人かわからない胡散臭さも合わせた雰囲気を意識しました。



成员



■ シドウ・サマエル・マサヨシ



Creator's Comment

よく「3倍速い人」と比較されるのですが、自分としてはまったく意識せずデザインしています。独裁者のイメージを持っていたので、軍服にたくさん勲章をつけた、「偉そう」な外見というのが根底にあるイメージです。そこに主人公たち同様のマスクをつけることで、獅童が特別な敵だと強調しています。マスクのトゲは、より強そうであったり、偉そうな雰囲気を出しつつ、自由の女神のような特別な存在であることを演出するためのギミックです。



Creator's Comment

当初、獅童とのバトルは、ライオンやピラミッドに乗ったマスクの獅童と戦って終了するはずでした。しかしチーム内で、「人間離れした存在を倒すだけではカタルシスがないのではないか?」「ここは直接、獅童を一発殴りたいよね」という意見が上がり、決着をつけた雰囲気により盛り上げるために、生身の獅童とのバトルが追加されました。マッチョなのは、たとえば組織の大ボスがいる、部下が全員ヒーローに倒されてしまったとします。そこでボスがヒーローにひれ伏したら小者で終わってしまうのですが、「ならば俺が直接相手をしてやろう」などと言いながら上着を脱げば、ラスボスとしてキャラクターが立つのではないかと、という発想からです。



Creator's Comment

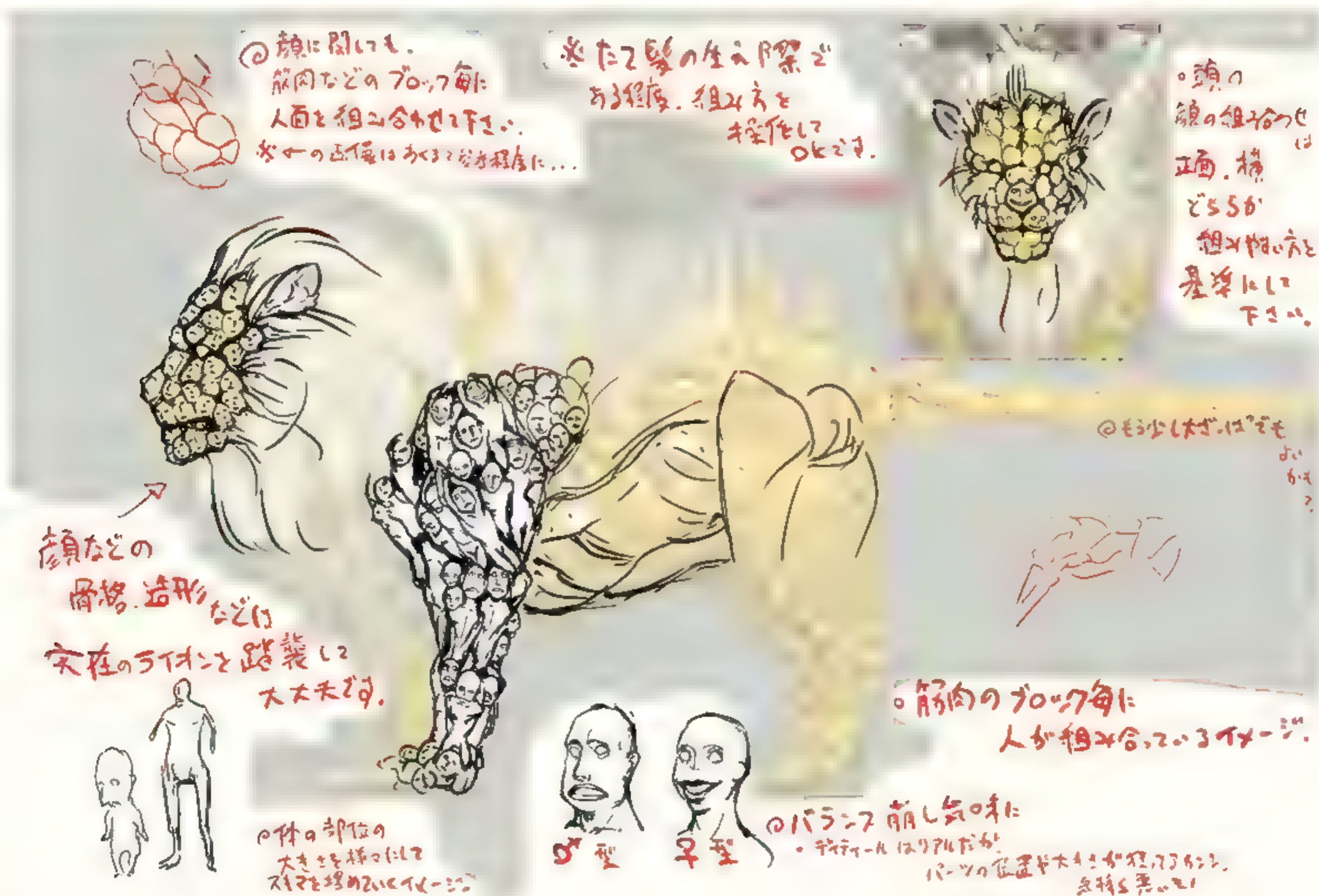
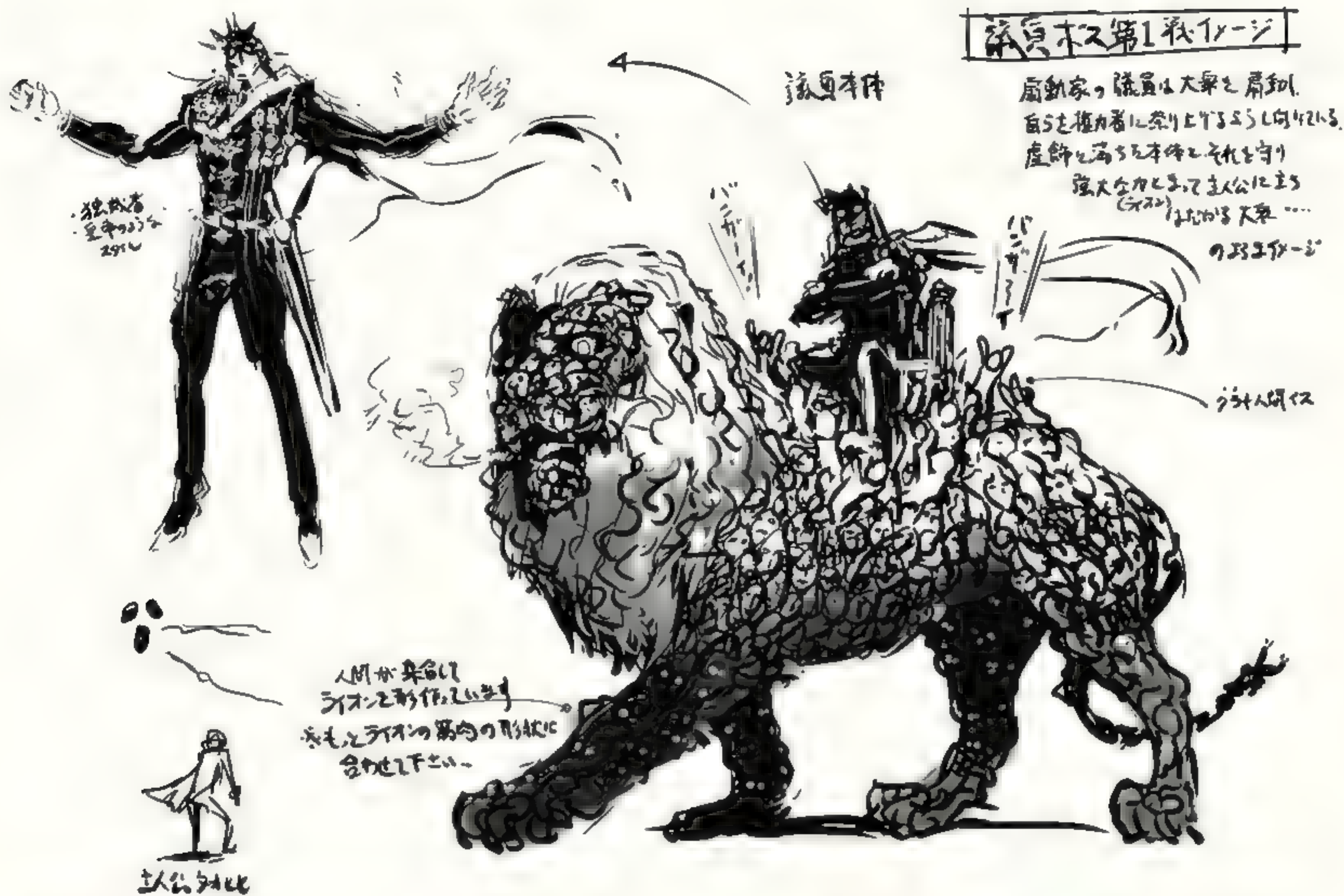
ギブスをつけたのにはいろいろ理由がありますが、上半身が裸のままだとつまらないと思ったのも理由のひとつです。それに、ただ脱いで体が一回り大きくなったけど、パワーアップで肥大化した直後に倒される、噛ませ犬で小者っぽい敵に見えてしまうかな、と。あと、メディアの露出頻度が高い方たちは、「この人、マッチョである必要はないのでは？」という立ち位置の方でも、見られることを意識してジムに通ったりされているそうですね。まさに獅童も体を鍛えているタイプで、ギブスは「俺、毎日ジムで鍛えてますから!」とか、「俺、脱いでもイケてるんだぜ?」といったアピールの表れでもあります(笑)。



議員ボス 第2枚イメージ

イメージで言うと
本格的な時代がギブスが
現れる。
とかい
てい)?





攻勢とモティベーション

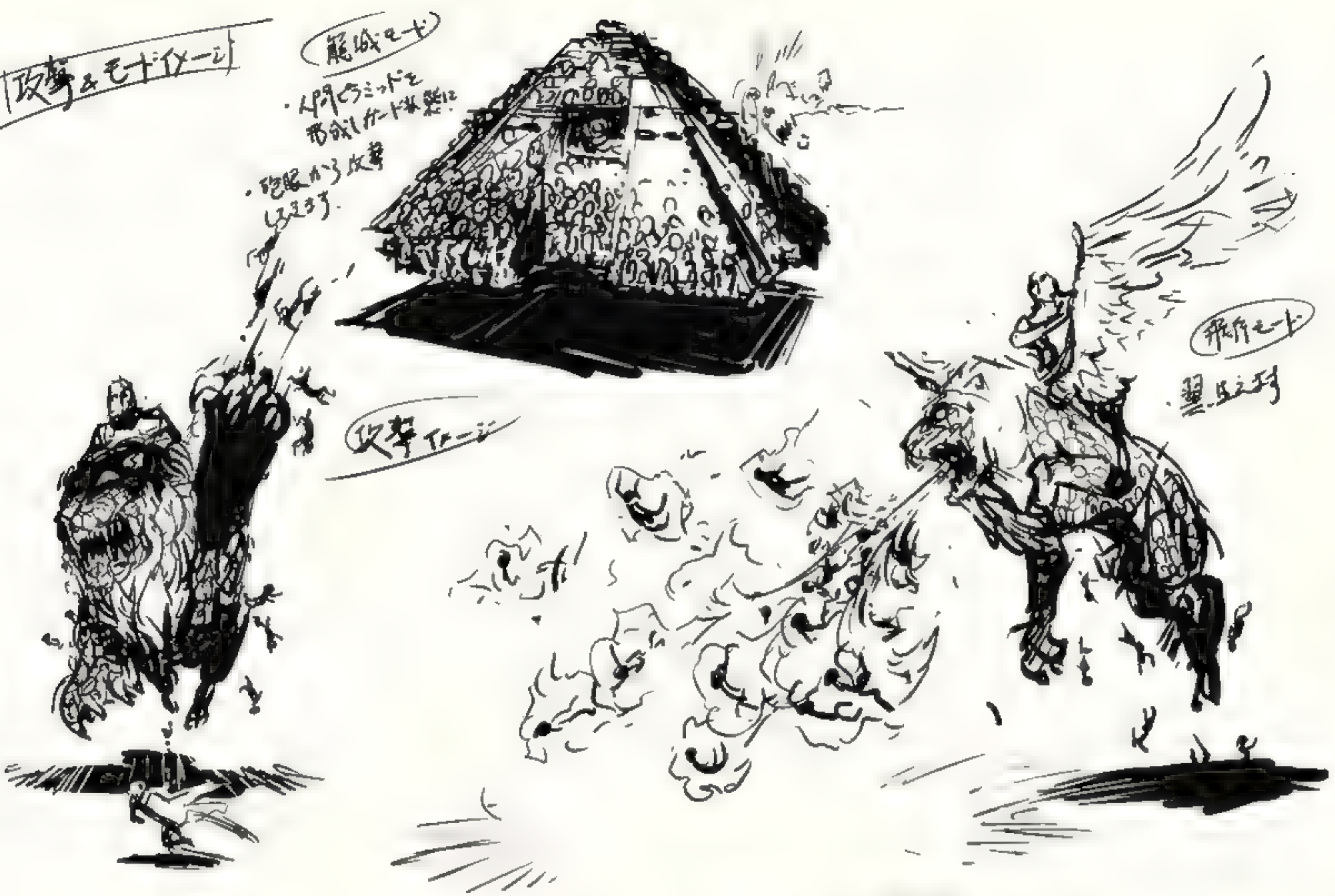
龍城モティベーション

・1975年10月20日
形成したモティベーション
・砲撃から攻撃
はじまる。

攻撃イメージ

飛行モティベーション

翼の生え方

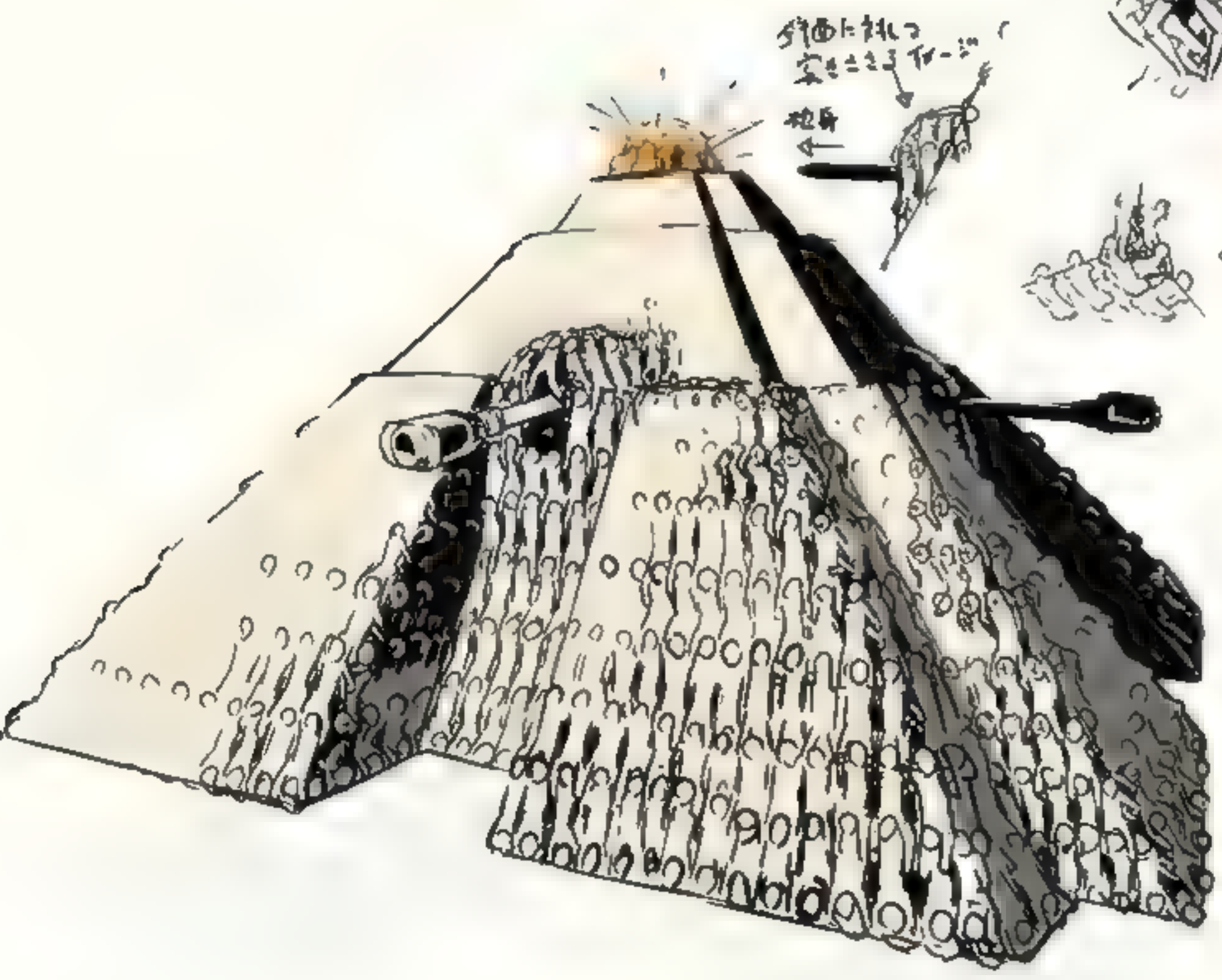


正面の壁（目）と
砲撃のイメージ

盾のイメージ
目と盾のイメージ
目と盾のイメージ

正面に射つ
砲撃のイメージ
砲撃

正面は
目と盾のイメージ
目と盾のイメージ



バストアップ

Face Pattern : Masayoshi Shido

■ 通常



普段着



シャドウ/仮面



シャドウ



シャドウ/仮



シドウ・サマエル・マサヨシ



普段着

■ 笑い



シャドウ/仮面



シャドウ



シャドウ/仮

■ 怒り



普段着



シャドウ



シャドウ/仮面

■ 悲哀



シャドウ



普段着



普段着／眼鏡なし



シャドウ／仮面



シャドウ／傷



普段着

■ 苦痛



普段着／眼鏡なし



シャドウ／仮面

■ ナーバス



普段着

■ 酔い



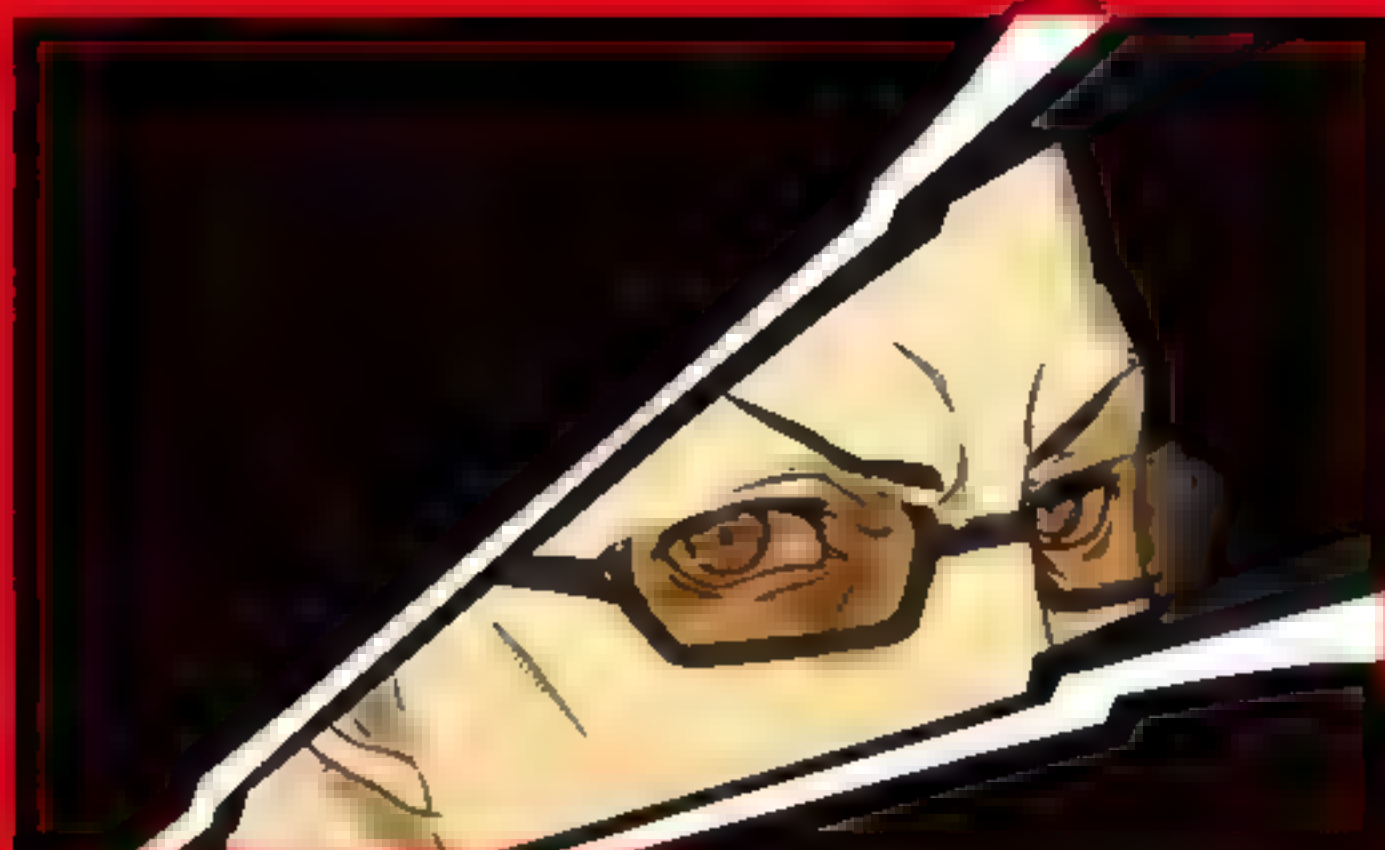
普段着／流血

イベントカットイン

Event Cut-in : Masayoshi Shido



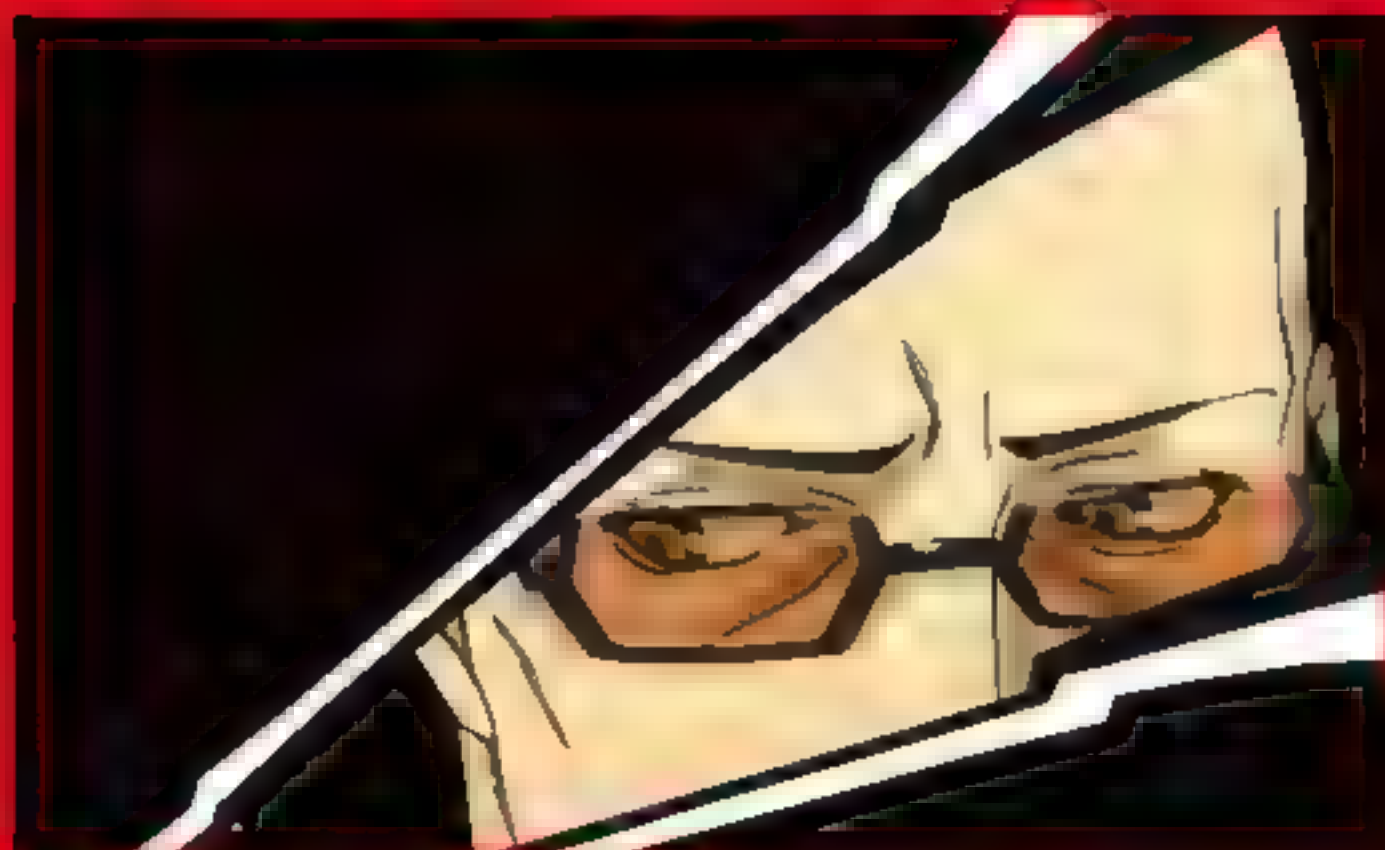
登場



全場 不敵に立ち向かう



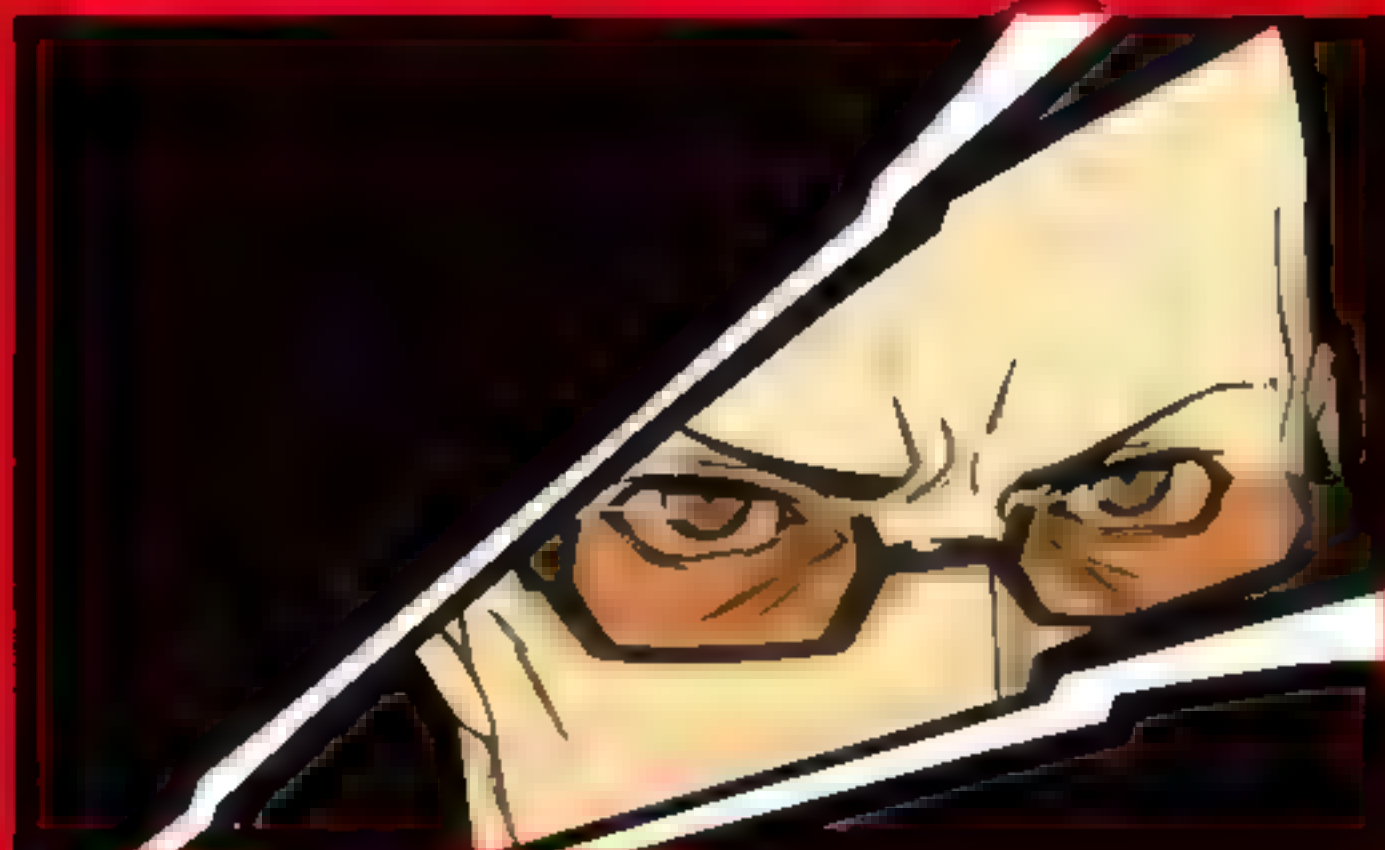
登場



登場・高潮



登場



登場・高潮



登場・高潮・終盤 登場・高潮

イベントカットイン (認知世界)

Event Cut-In : Masayoshi Shido



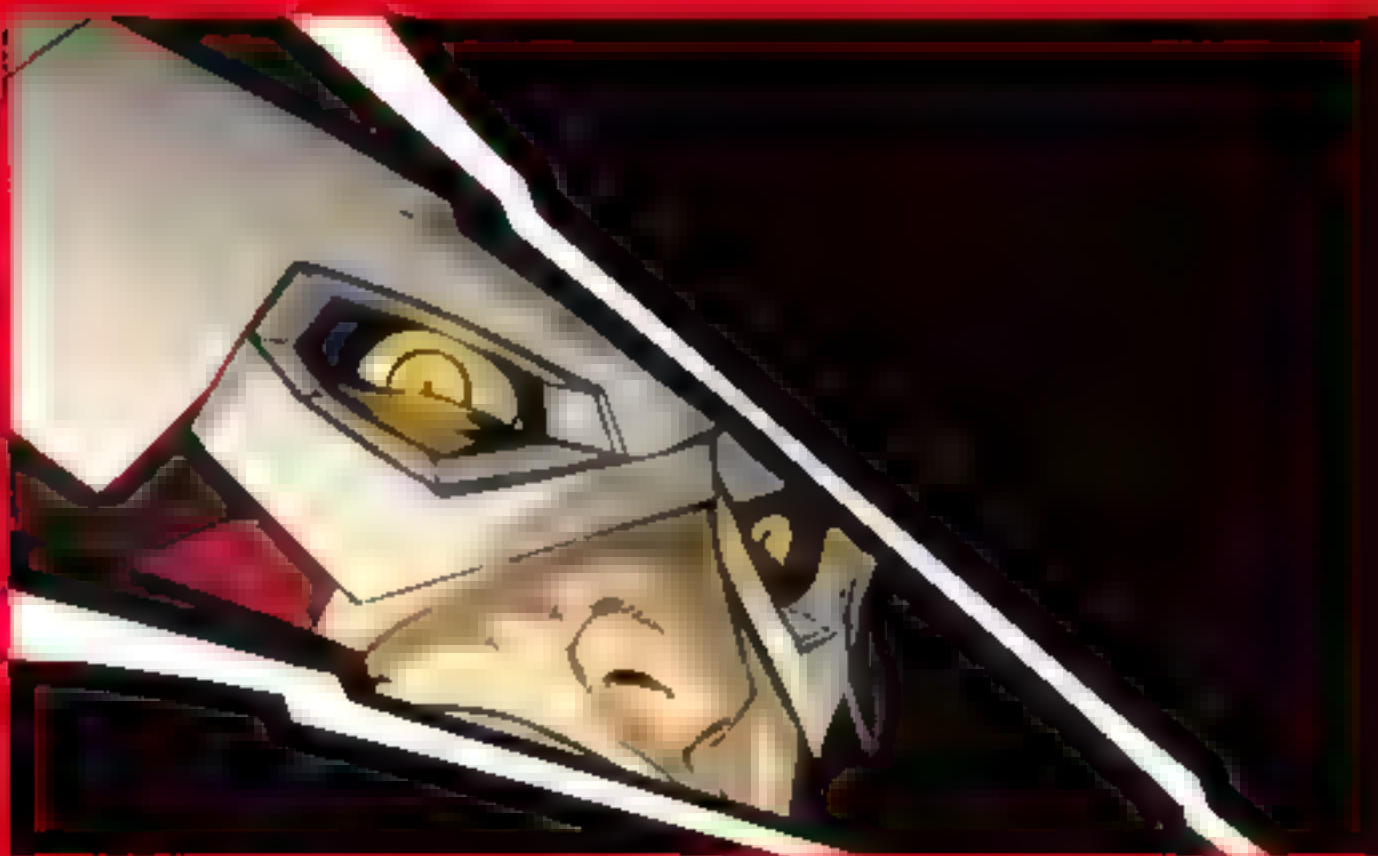
全視・不敵



全視

イベントカットイン (シャドウ獅童)

Event Cut-In : Masayoshi Shido

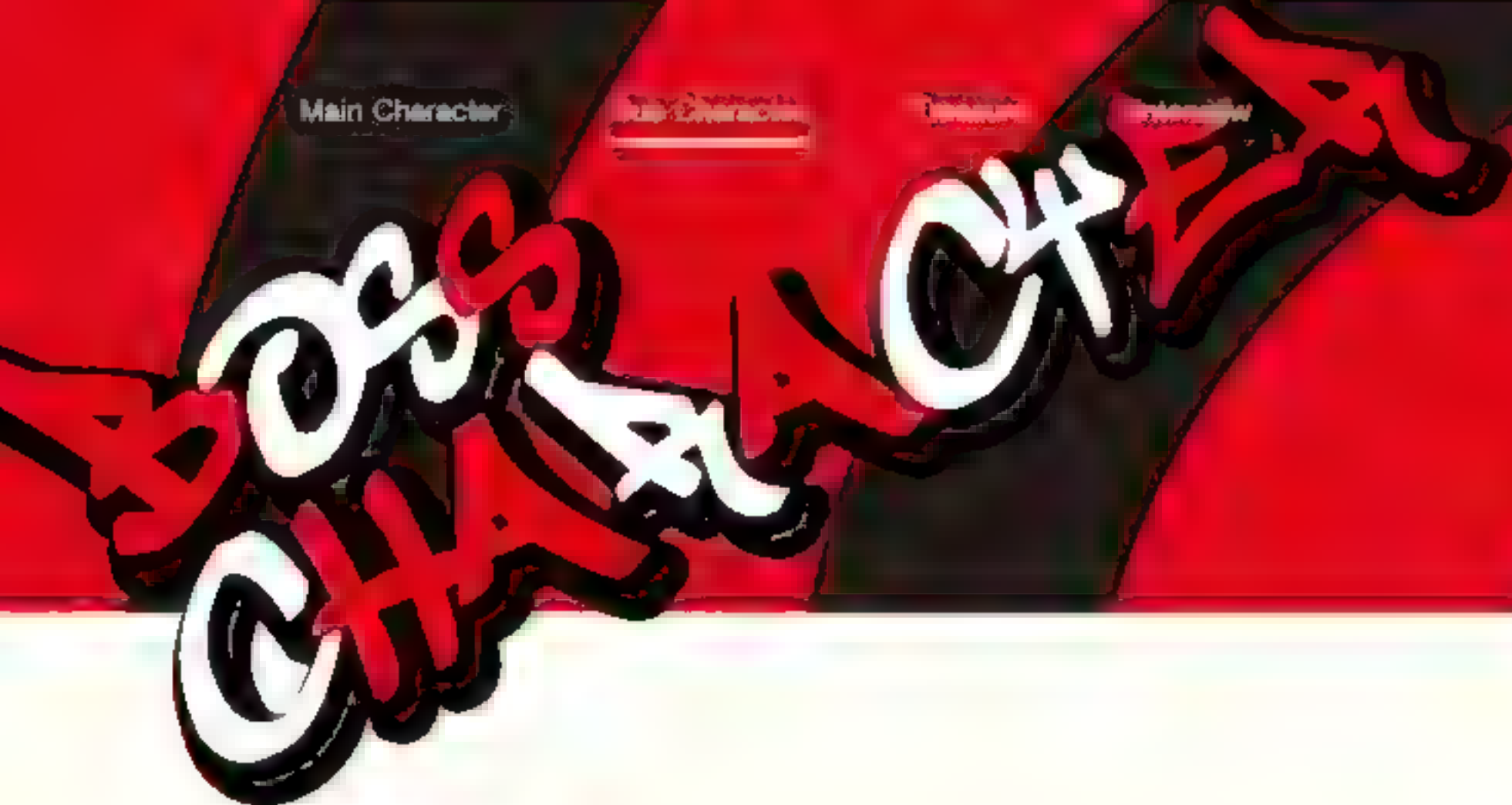


全視・不敵

パレス警戒度ゲージ

Security Level Meter : Masayoshi Shido



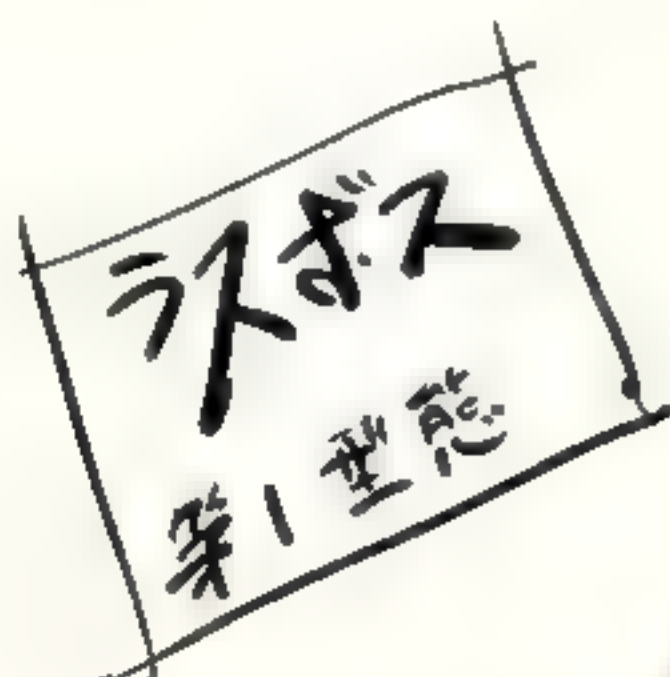


聖杯

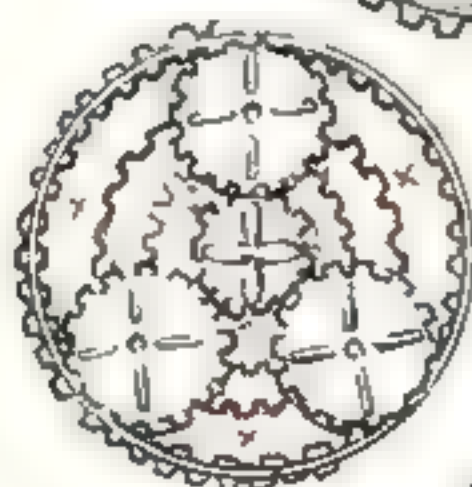
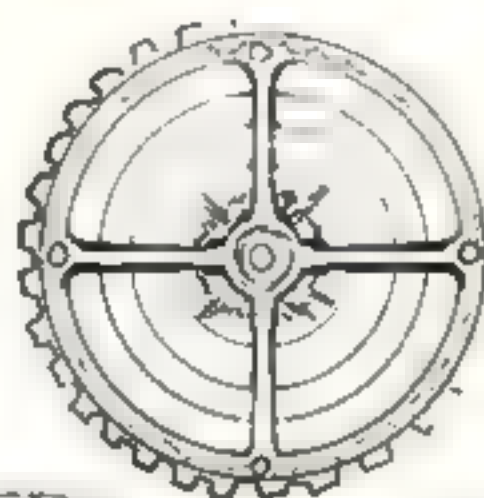
Holy Grail

設定原画

Initial Image : Holy Grail



金ピカ



若干
水57.

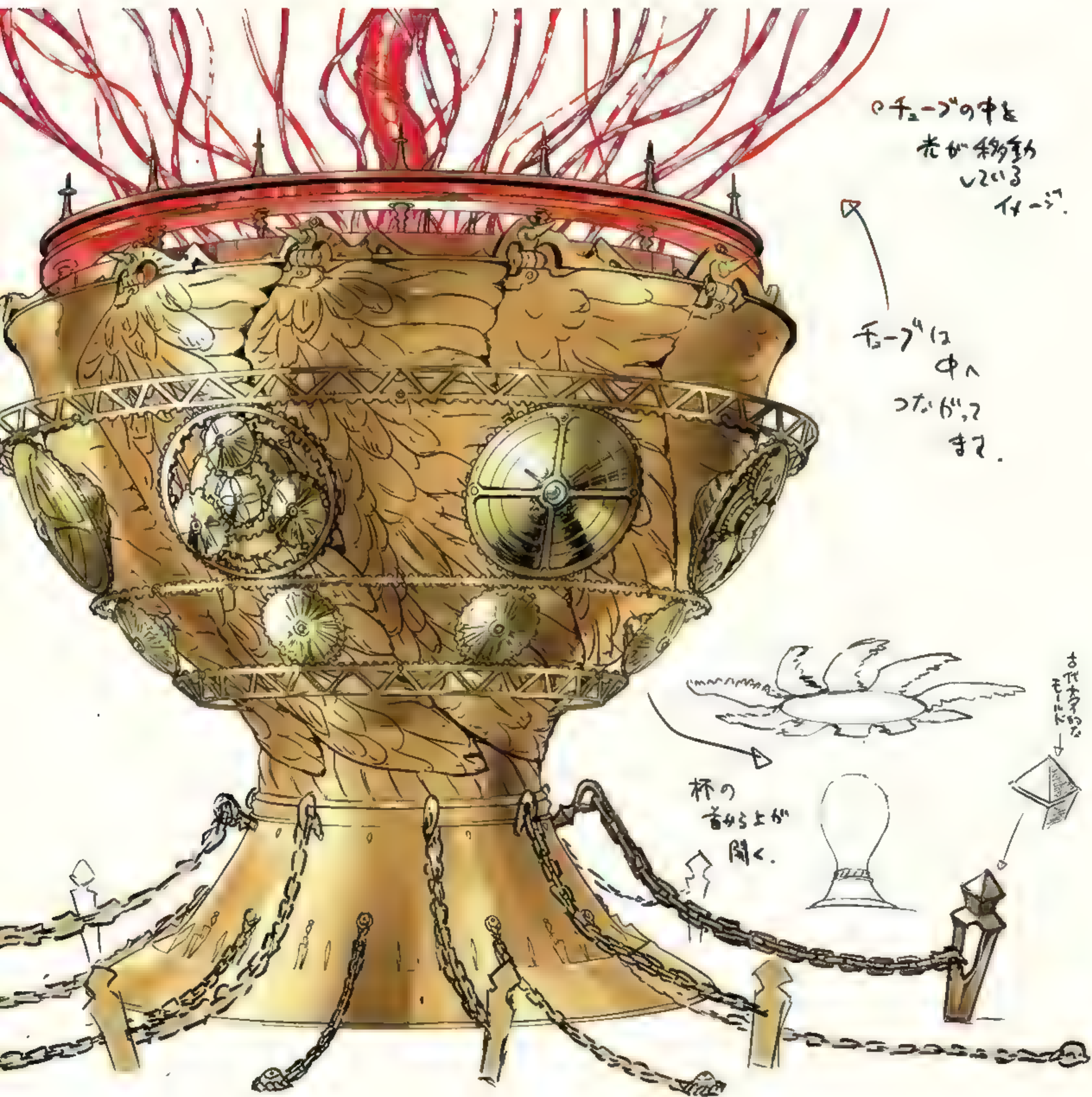


個々のパーツを持ち得ない大多数の人間によって共有される最大の「システム」の最奥に置るオタカラ。太古の昔から人間の希望を叶える物として存在を信じられてきたが



Creator's Comment

聖杯は集合的無意識に囚われている人々の管理者というイメージでデザインしています。聖杯を「システム」と考え、無機質で機械的なデザインを心がけました。聖杯は変形してヤルダバオトの頭部になるパーツなので、ヤルダバオトと合わせてデザインしています。



ヤルダバオト

Jaldabaoth

設定原画

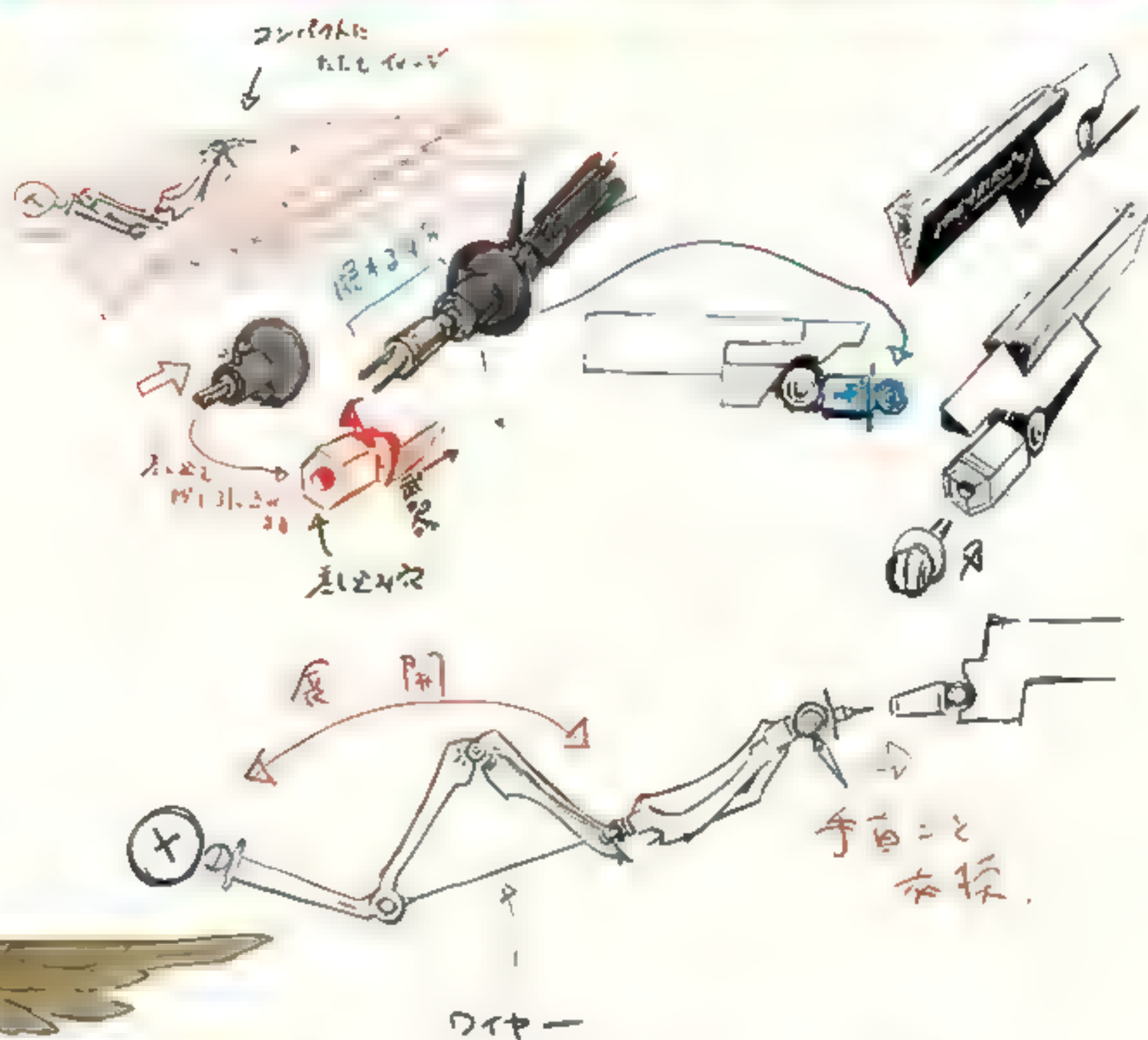
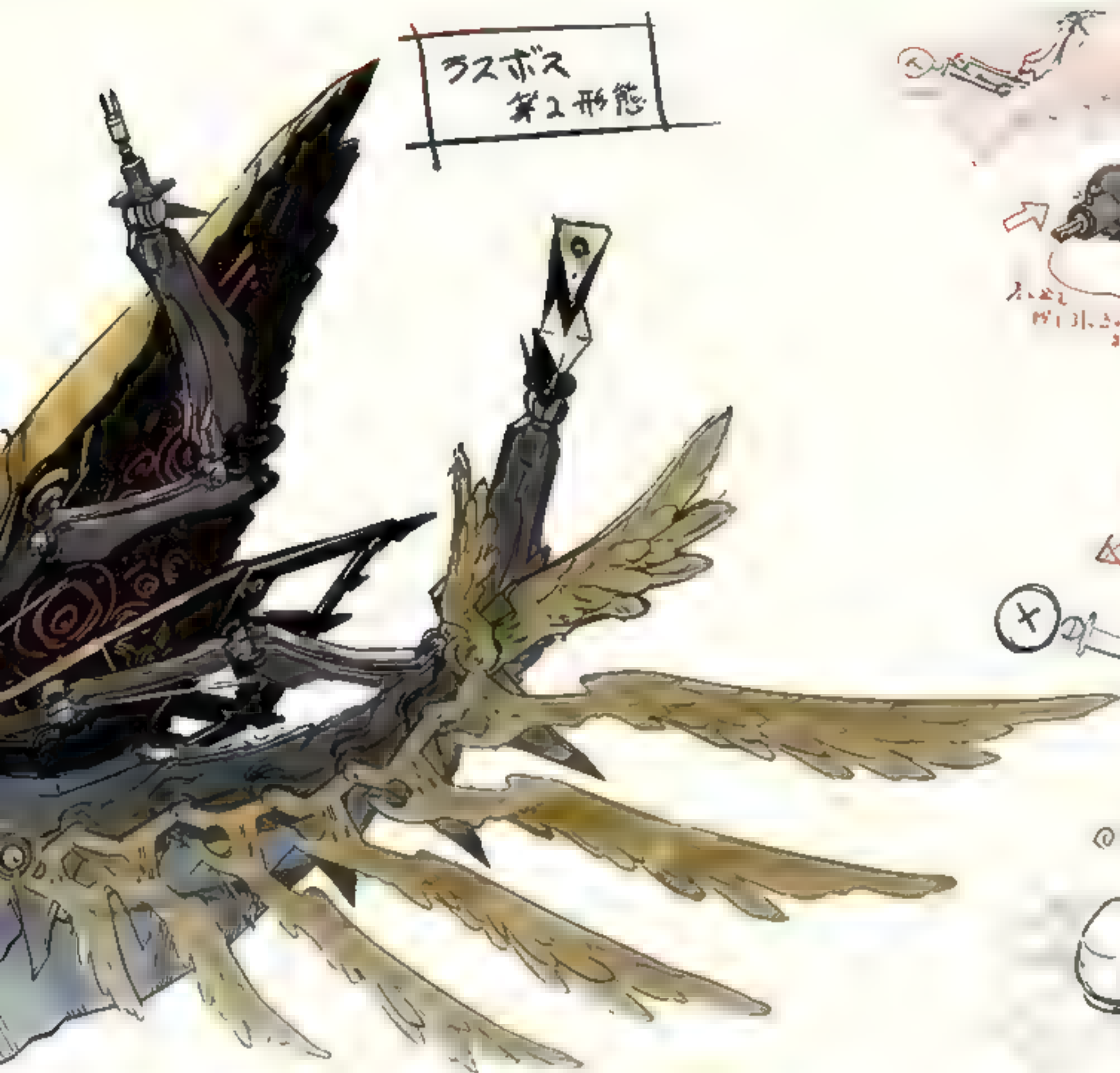
Initial Image : Jaldabaoth



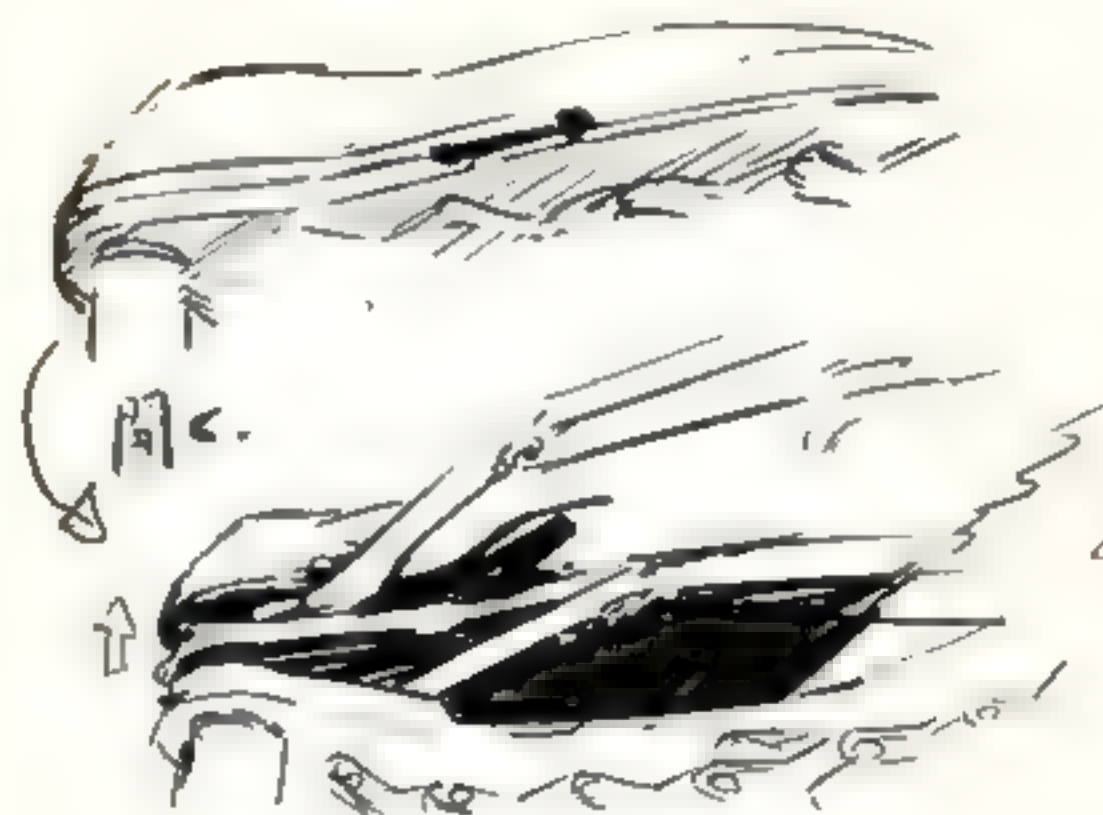
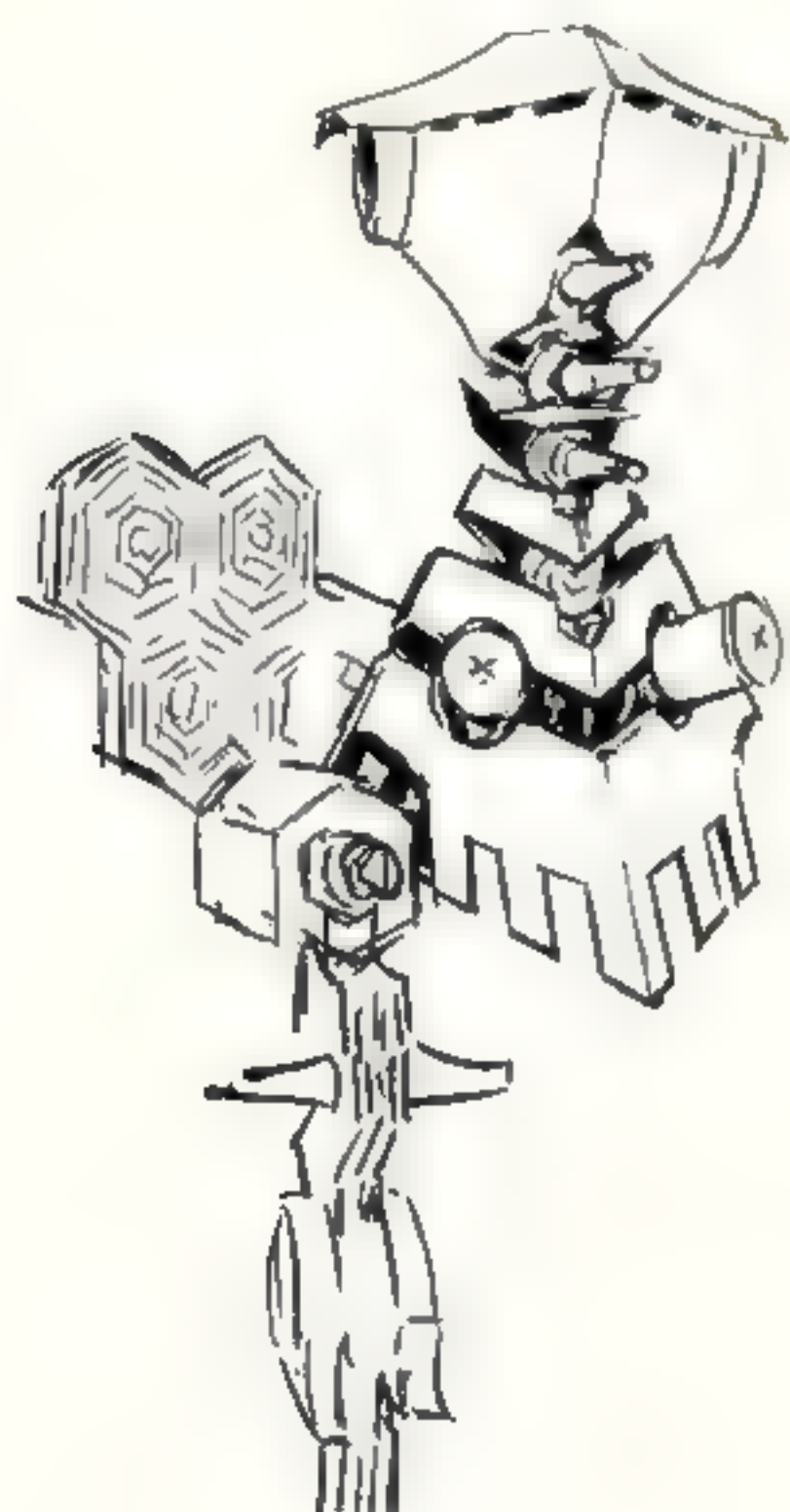
Creator's Comment

ヤルダバオトのデザインのポイントは、顔が描かれていないことと巨大さです。顔はミラー状になっていて、顔をのぞき込んでも見ている人が映るだけで、ヤルダバオトの真意はわからないといったイメージにしたかったというのがあります。大きさについては、その巨大さ自体をギミックとしてデザインに組み込んでいますが、これはその後、さらに大きなものが登場するフリでもあります。あと、デフォルメされた頭身のキャラクターの横に巨大なものを置いても、大きさの比較が難しいので、実感が湧きにくくなっています。しかし今作は主人公たちの頭身を上げているため、「よし、これならできるぞ!」と、巨大なキャラクターを配置したかったというの也有ります(笑)。ヤルダバオトを言葉で表すと「偽りの神」で、説得の効かない、話が通じないイメージですかね。例外は一切認めず、絶対に改心もしないといった印象です。

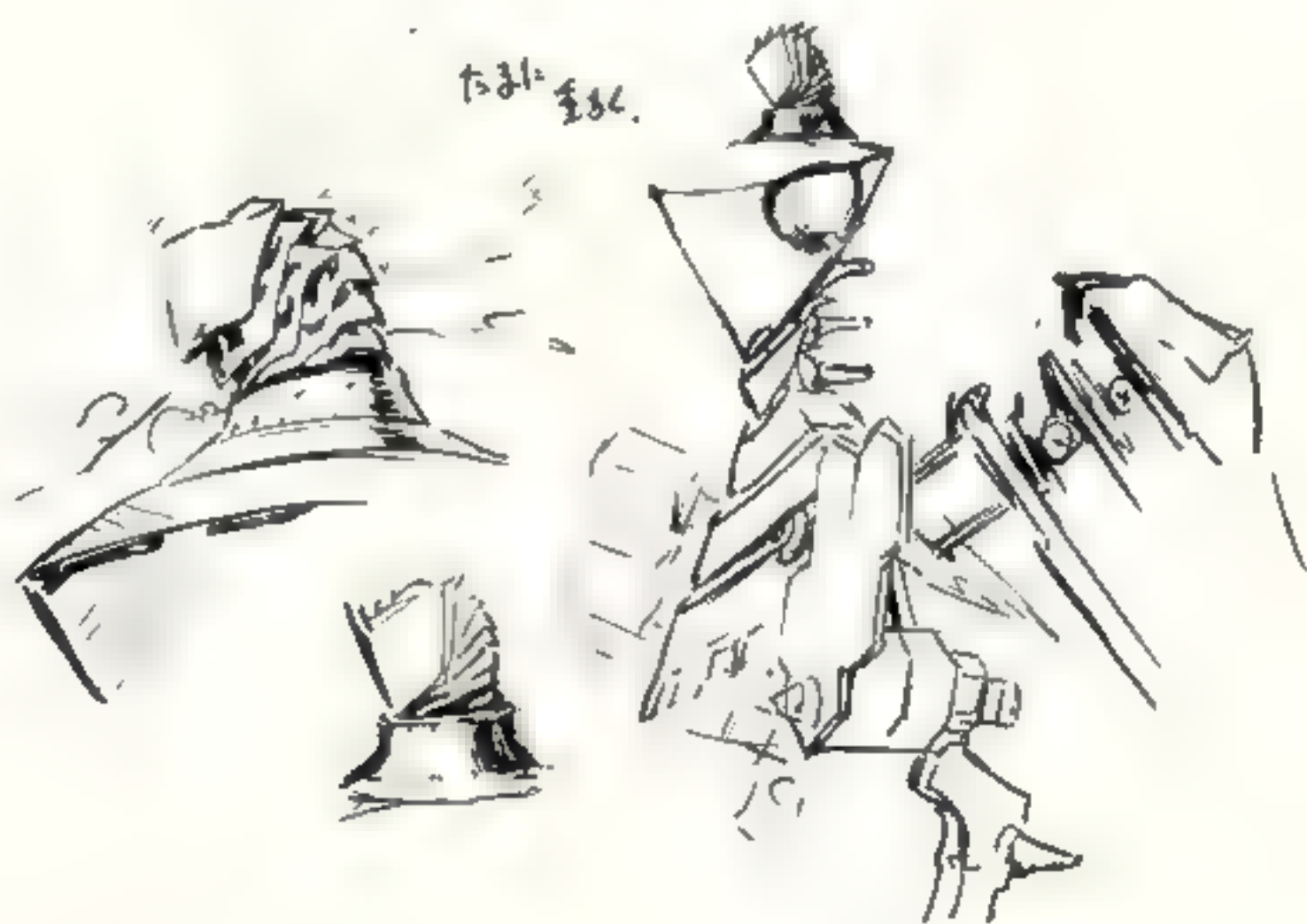
大衆から望んだ願いを向けられたことで聖杯が変化し、
制御する神となってしまった。



① 翼の動き

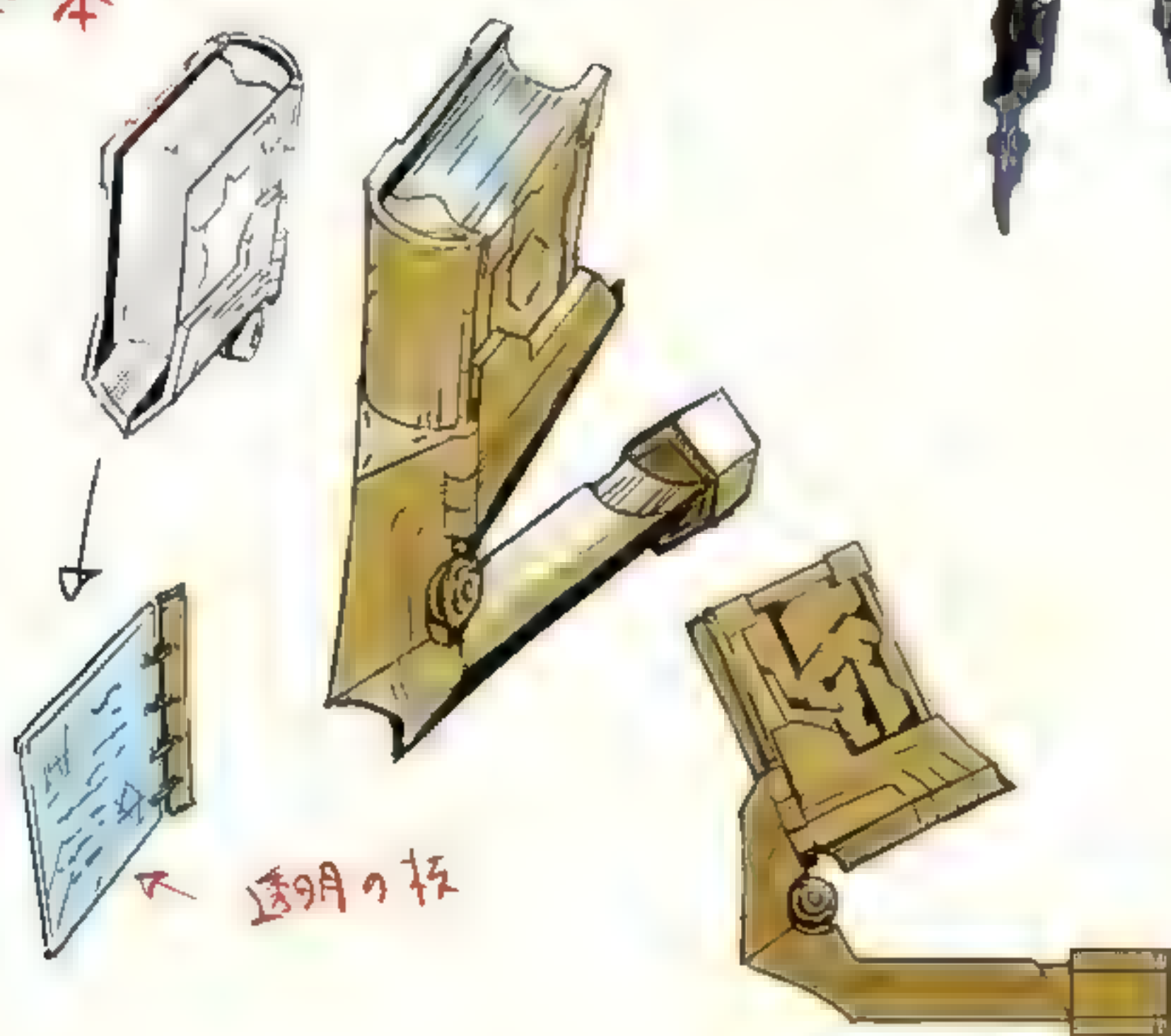


羽が3本1開き。
スチール腕が
出てくる。



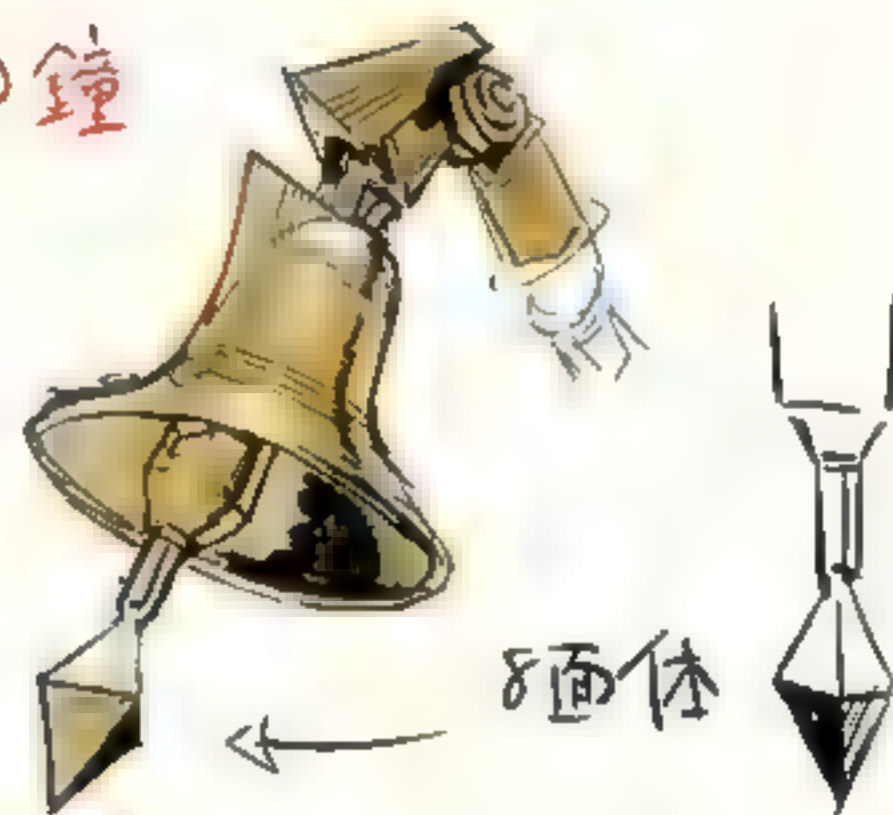


◎本

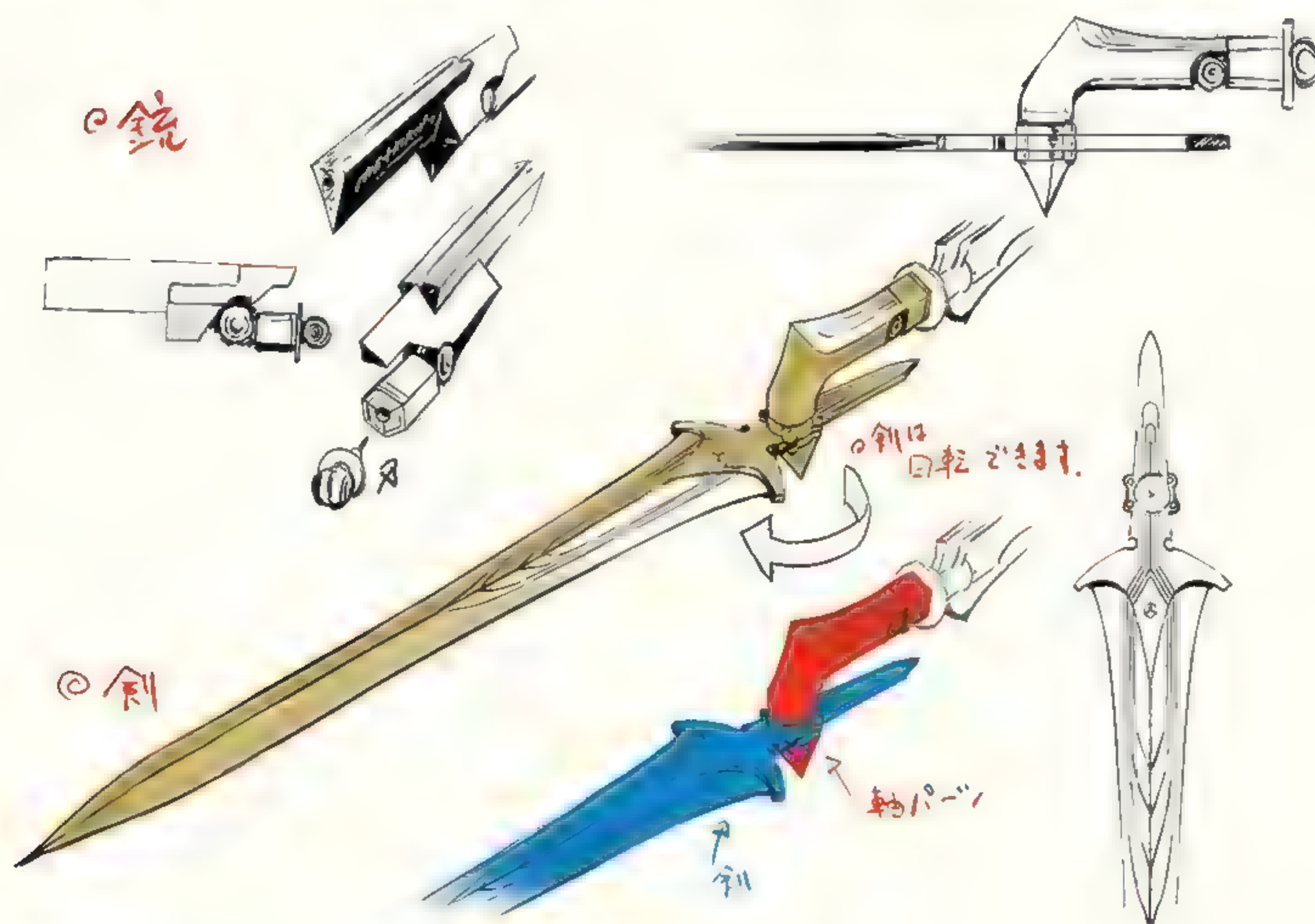


透明の板

◎鐘



8面体



鈴木志帆

Shiho Suzui
CV: 佐藤朱

高巻杏の親友。バレー部員。杏が自分になびかず腹を立てた鴨志田から、指導の名目で繰り返し暴力やセクハラを受け続けていた。杏を守るため我慢を重ねていたが、ついに耐えきれず、校舎の屋上から飛び降り自殺を図る。

■ 通常



体操服

バストアップ

Face Pattern : Shiho Suzui

■ 通常



体操服 / 怪我

■ 笑い



体操服

■ 驚き



体操服

設定原画

Initial Image : Shiho Suzui



■ 怒り



体操服

■ 悲哀



体操服

■ 苦痛



体操服



体操服 / 怪我



体操服 / 怪我

アソウ親友

ミカ

Mika
CV. -

■ 通常

高巻杏のモデル仲間。モデルとして成功するために外見や言動をとりつくろい、スタッフに媚びを売り、他人を引きずり落としてでものし上がろうとしている。性格は悪いがプロ意識は高い。

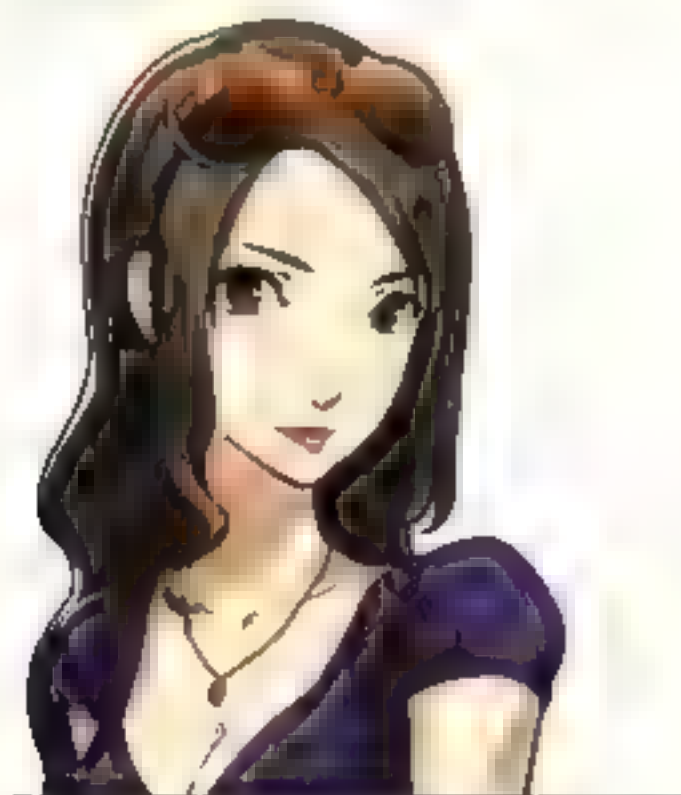


撮影1

バストアップ

Face Pattern : Mika

■ 通常



撮影2

■ 笑い

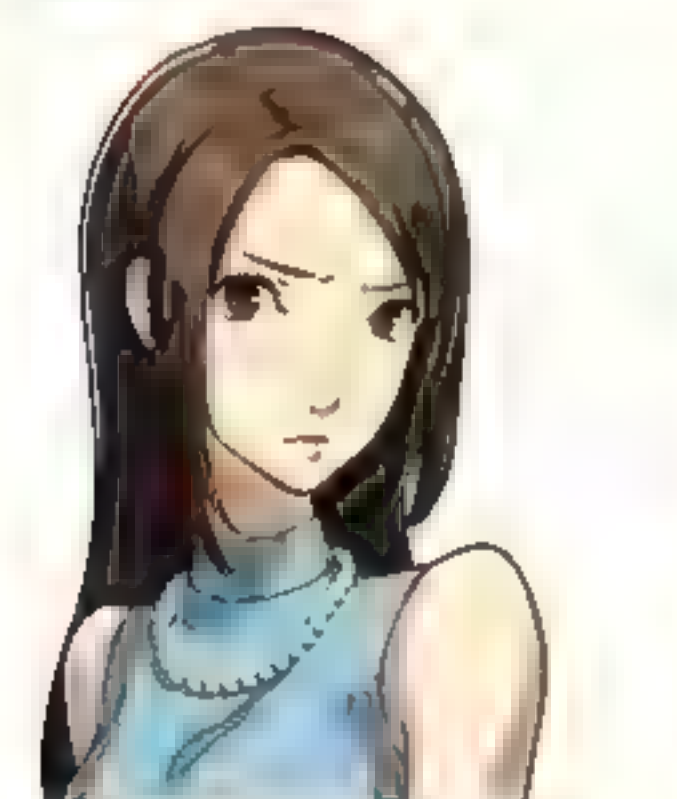


撮影1

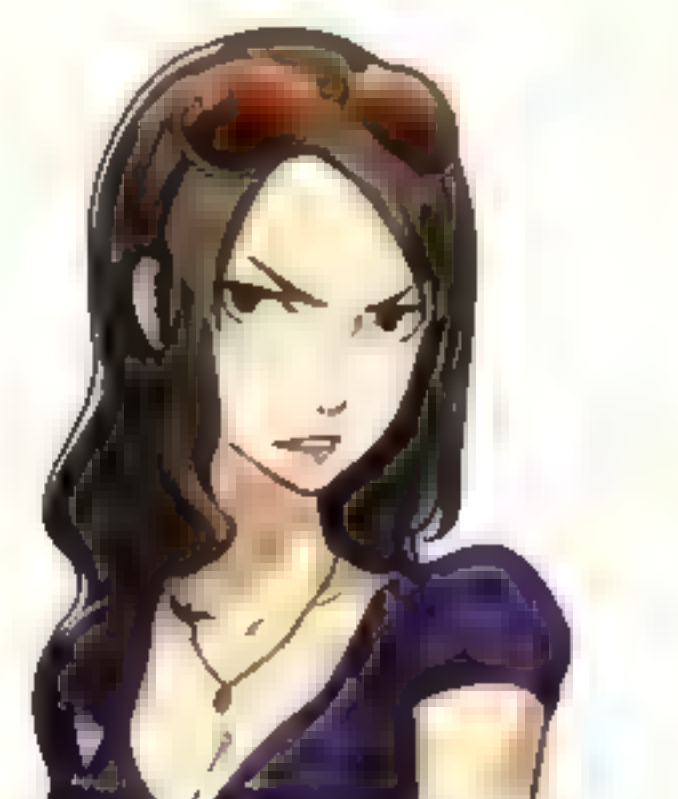


撮影2

■ 怒り

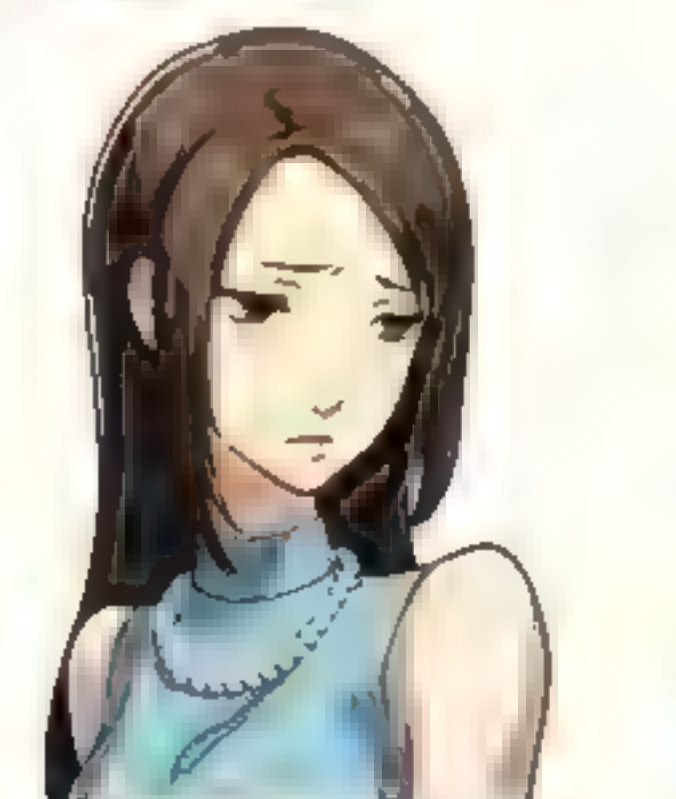


撮影1



撮影2

■ 悲哀



撮影1



撮影2

■ ニヤリ



撮影1

■ イライラ



撮影1



撮影2

春のフィアンセ

Haru's France
CV: 菅沼久義

奥村社長が、政界進出の足がかりとして独断で決めた、春のフィアンセ。姓は「杉村」。有力議員である親の権力を盾に、自分本位に振る舞う傲慢なドラ息子。春を欲望のはけ口、おもちゃ程度にしか見ていない。

■ 通常



現実世界

バストアップ

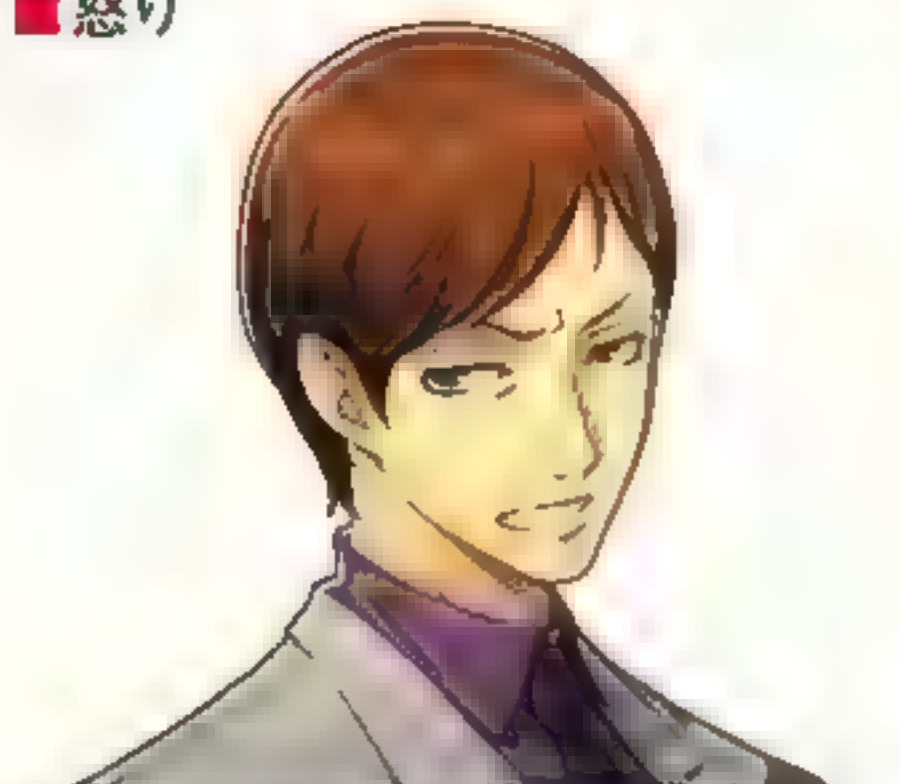
Face Pattern : Haru's France

■ 笑い



現実世界

■ 怒り



現実世界

■ ゲス笑い



シャドウ

中野原夏彦

Natuhiko Nakanohara
CV: 深川和征

ストーカー化したことで、“怪盗お願いチャンネル”に元カノから実名で解決依頼を書き込まれた男性。職業は区役所の窓口係。元々は祐介の兄弟子だが、斑目の悪意によって画家への道を閉ざされた。

■ 通常



現実世界

バストアップ

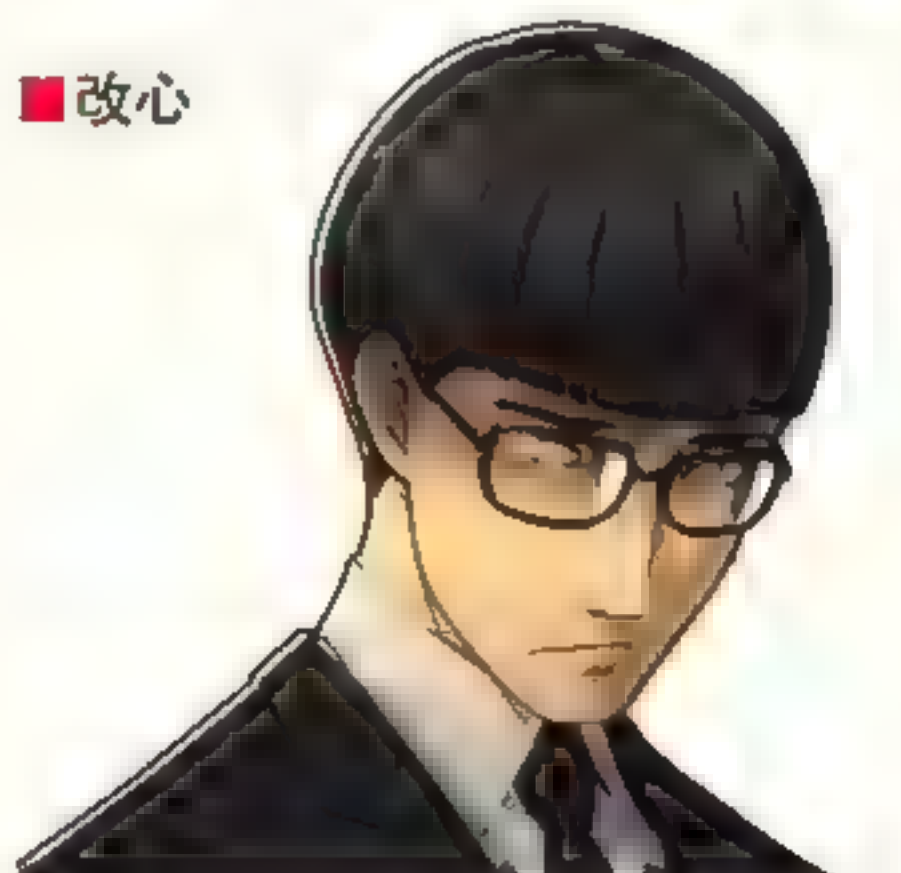
Face Pattern : Natuhiko Nakanohara

■ 通常



シャドウ

■ 改心



シャドウ

■ 通常



怪しいネット通販「闇ネットたなか」の運営者とおぼしき男性。「ペルソナ3」「ペルソナ4」において、通販会社「時価ネットたなか」の社長として、素顔で登場している。

たなか社長

President Tanaka
CV: -

■ 通常

特捜部長

Special Investigation Director
CV: 麻生智久

検察庁の特捜部長で、新島冴の上司。裏では獅童と通じ、一連の精神暴走事件、怪盗団事件解決の不手際をすべて冴に押し付けて収束させようとしていた。獅童に裏切られて殺害される。



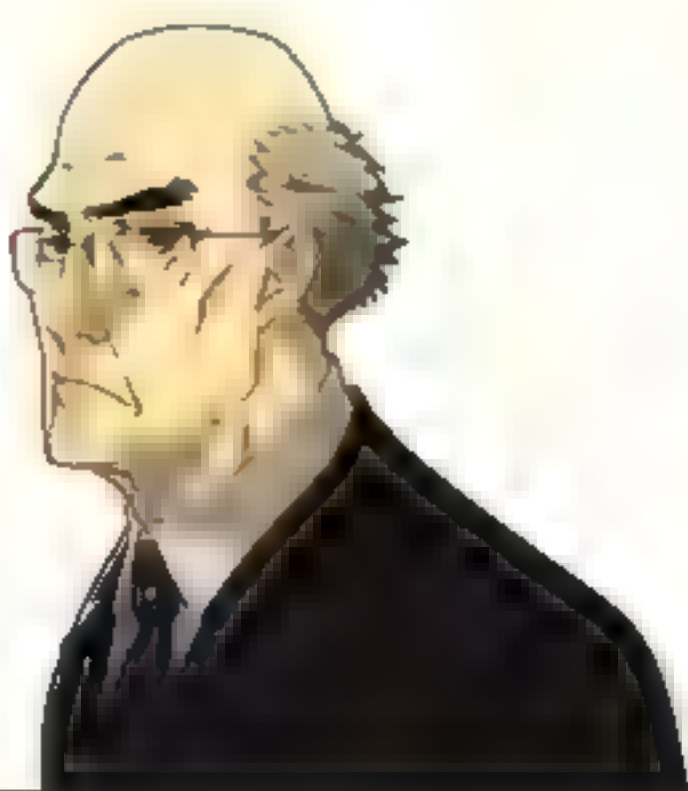
バストアップ

Face Pattern : Special Investigation Director

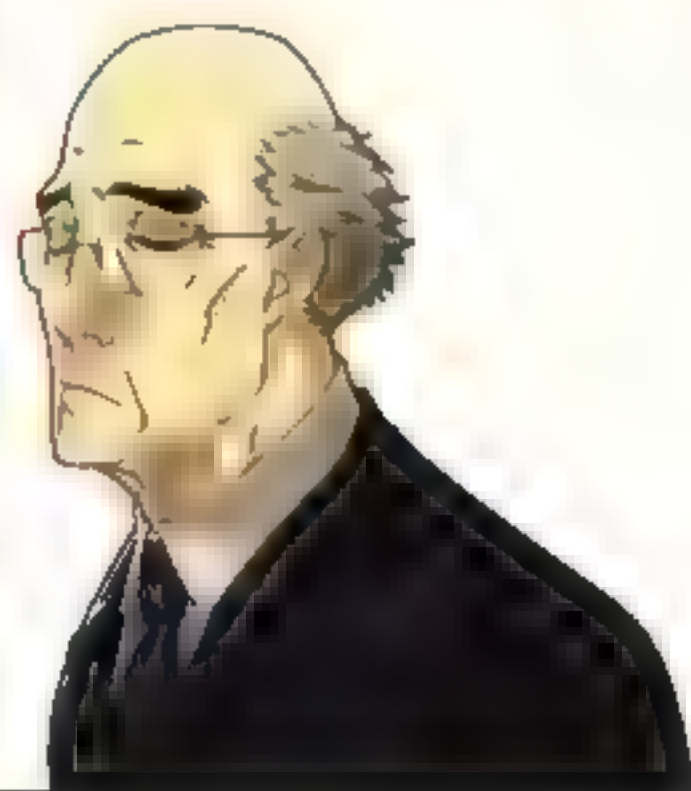
■ 笑い



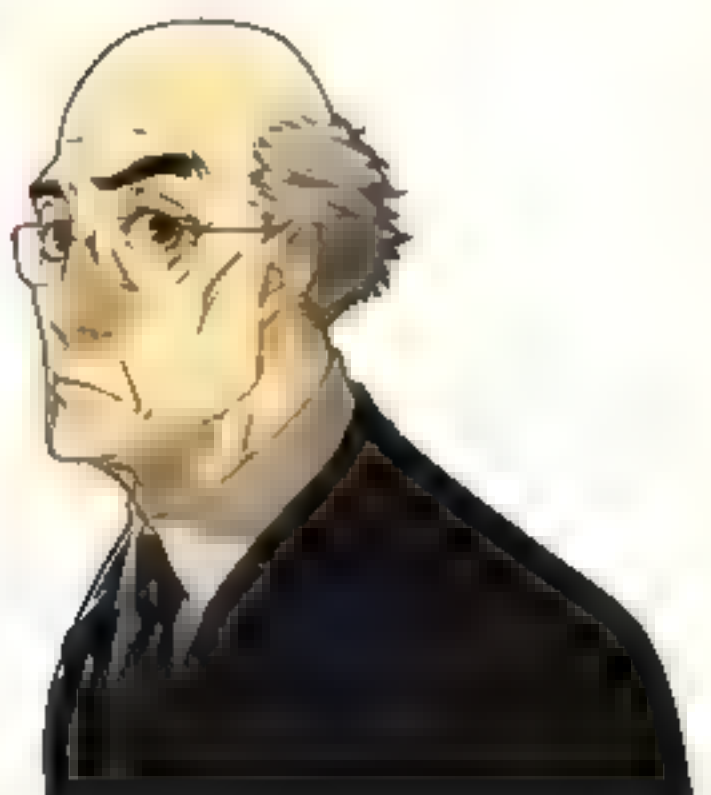
■ 怒り



■ 悲哀



■ 驚き



■ ゲス笑い



■ 魔人化



校長

Principal
CV: 平井啓二

私立秀尽学園高等学校の校長。学園の世間的な評価のために、鴨志田の行いを知りながら黙認していた。特捜部長とつながり、真を使って怪盗団の正体を探っていたが、後に見限られ、肅正される。

■ 通常



バストアップ

Face Pattern : Principal

■ 笑い



■ 怒り



■ 悲哀



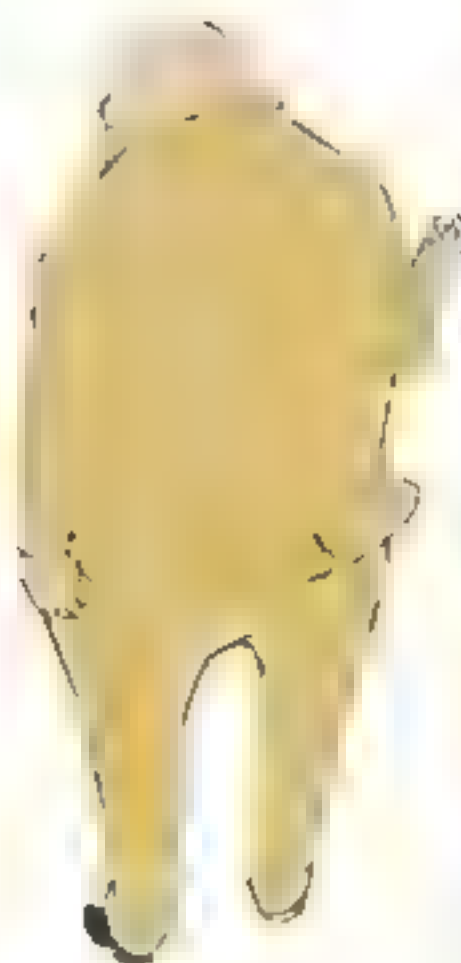
■ 驚き



設定原画

Initial Image : Principal

IPS 校長
設定①



■ 通常



乾

秀尽学園に勤務する歴史の教師。一般論に終始し、物事を上辺で判断する傾向がある。とくに人を見る目がなく、人物評がことごとく事実と反する。

Inui
CV: 麻生 智久

■ 通常

宇佐美

Usami
CV: 吉川 未来

秀尽学園に勤務する数学の教師。生真面目な性格で冷静かつ淡々と授業を進め、言葉の端々から現実主義者であることが伺える。



■ 通常



牛丸

秀尽学園に勤務する、公民の教師。授業に身が入っていない生徒にチョークを投げ、高い精度で的を捉える前時代的な特技を持つ。

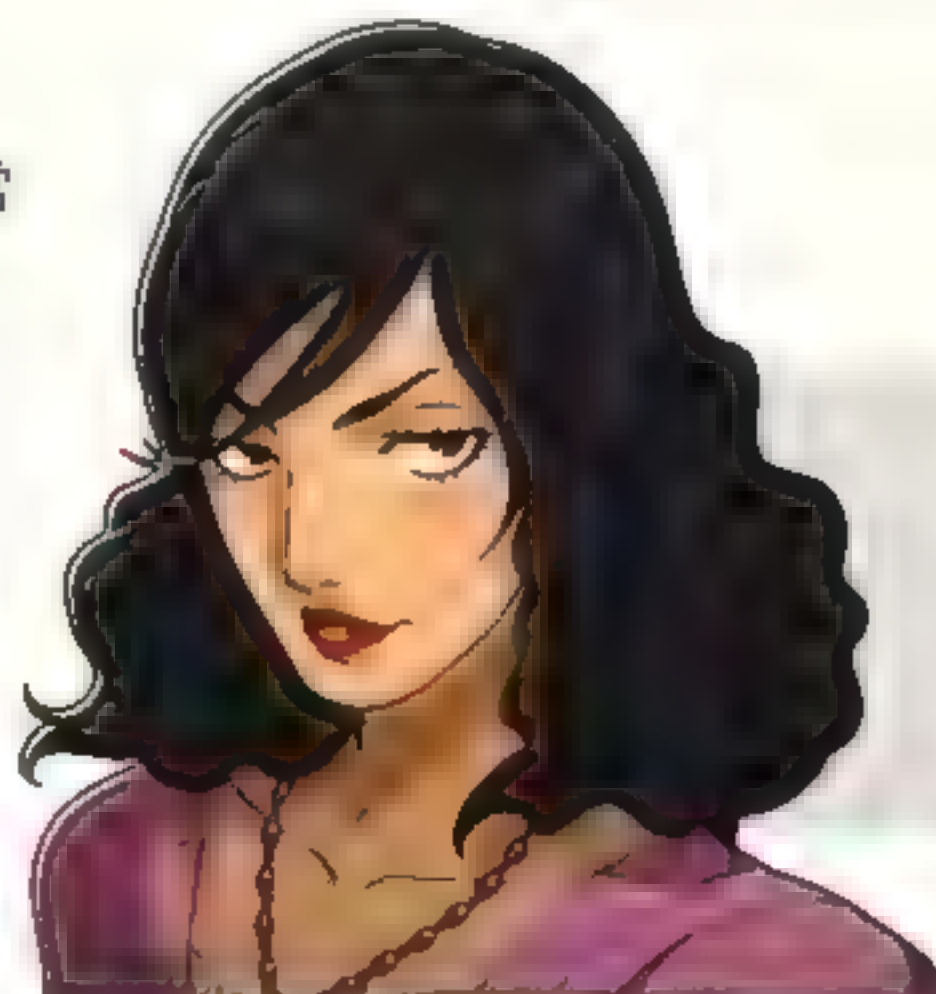
Ushimaru
CV: 松本 大智

■ 通常

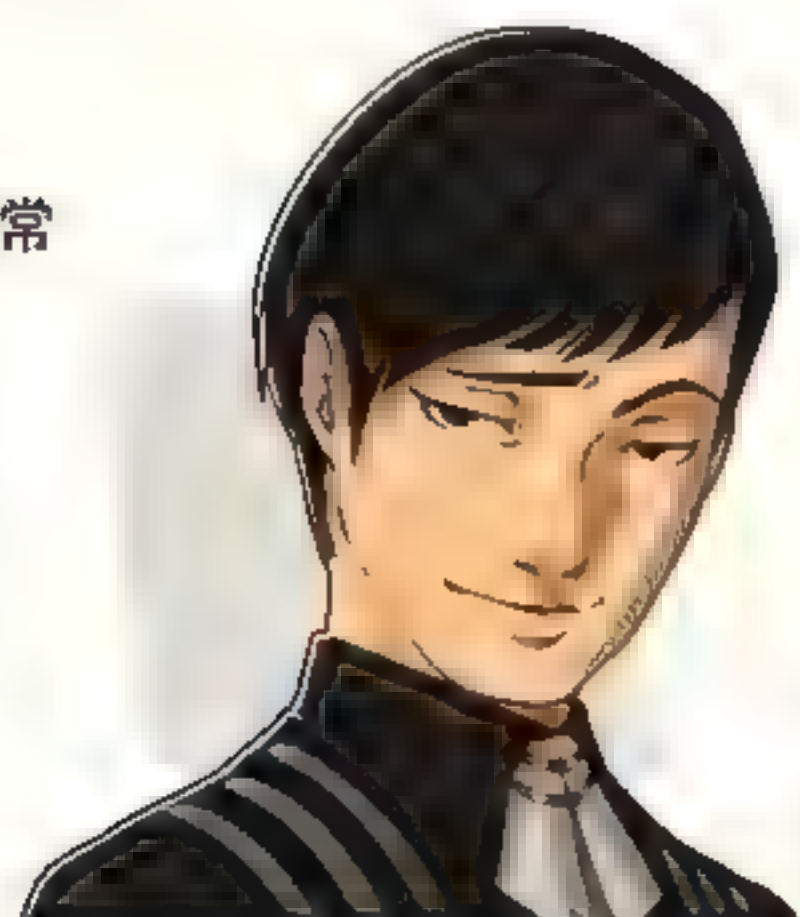
蝶野

Chouno
CV: 藤野 とも子

秀尽学園に勤務する英語の教師。海外経験が長らしく独特のノリを見せる。教育には真剣に取り組んでおり、問題教師である川上に詰め寄る場面も。



■ 通常



蛭田

秀尽学園に勤務する生物の教師。教師のイメージとはほど遠い服装に身を包み、中二病すれすれの言動で、モルガナに手遅れ扱いされるナルシスト。

Hiruta
CV: 菅沼 久義



ラヴェンツァ

Lavenza

設定原画

Initial Image : Lavenza

ラヴェンツァ



Creator's Comment

ヘッドドレスをあしらって強調しているように、デザインのモチーフはメイドです。本質的には、メイドとして対象に尽くす役割を持ったキャラクターと意識して描いています。髪飾りの蝶はシーンを演出するのに一役買っています。「女神異聞録ベルソナ」から登場しているモチーフです。





クインツ
金中箱



バストアップ

Joe Pattern Levenza

■ 通常



■ 怒り



■ 笑い



■ 悲哀

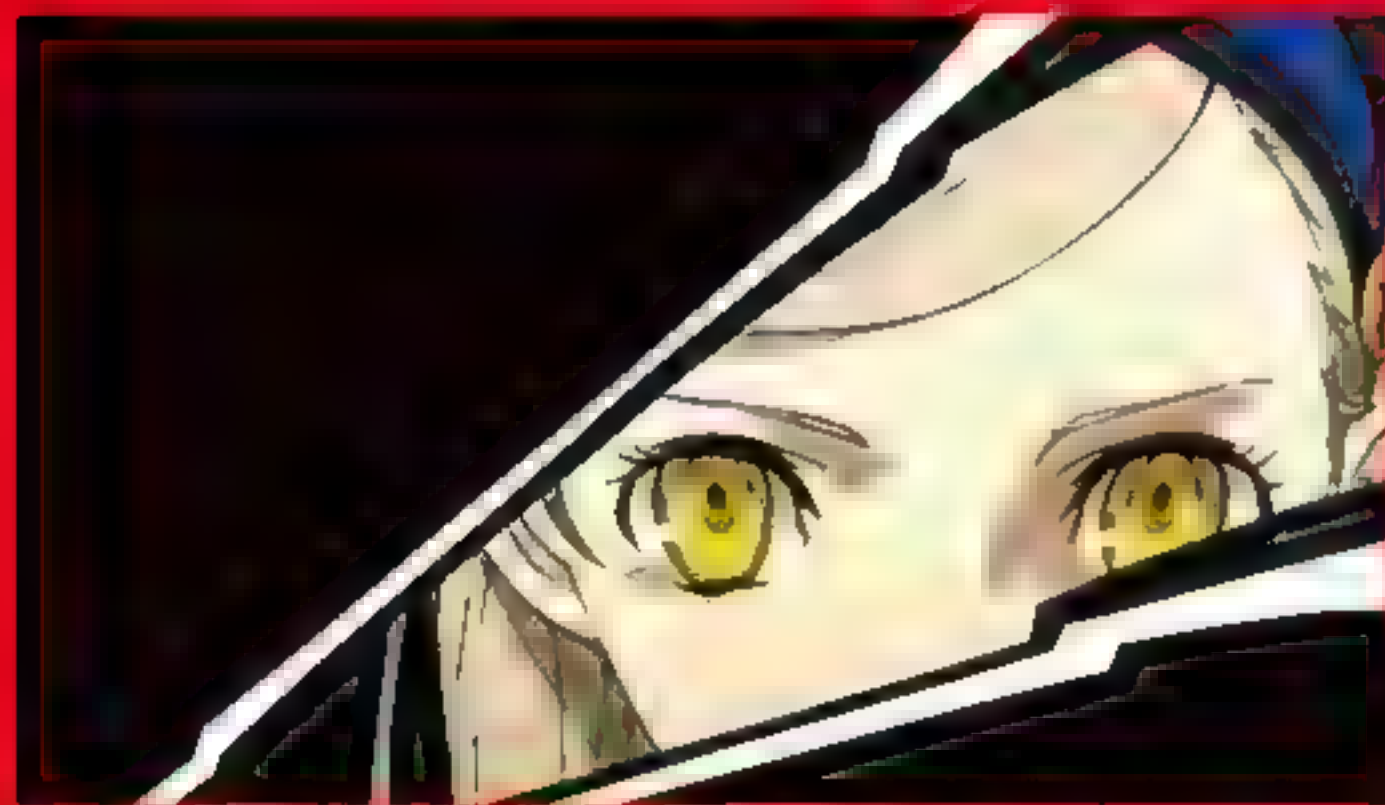


■ 驚き



イベントカットイン

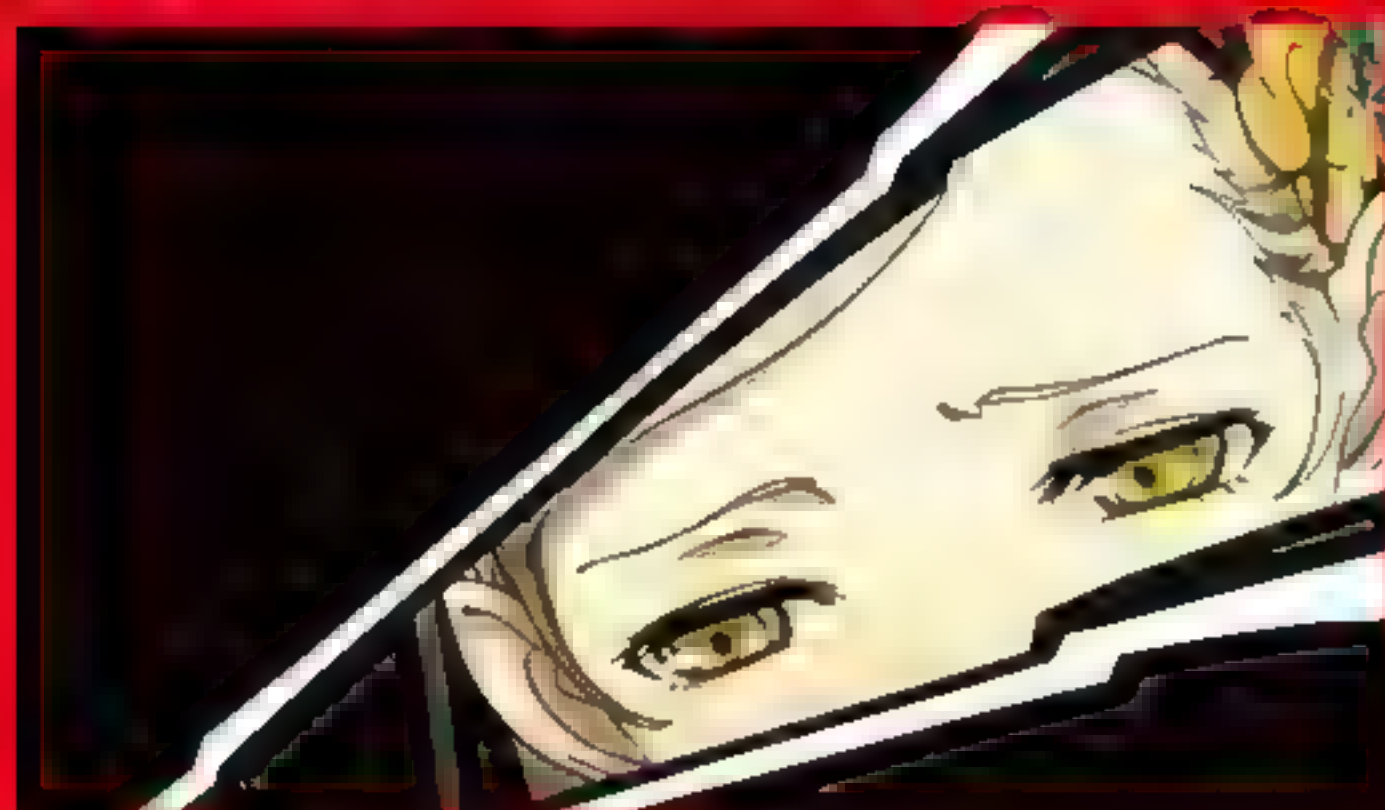
Event Cut-In : Levenza



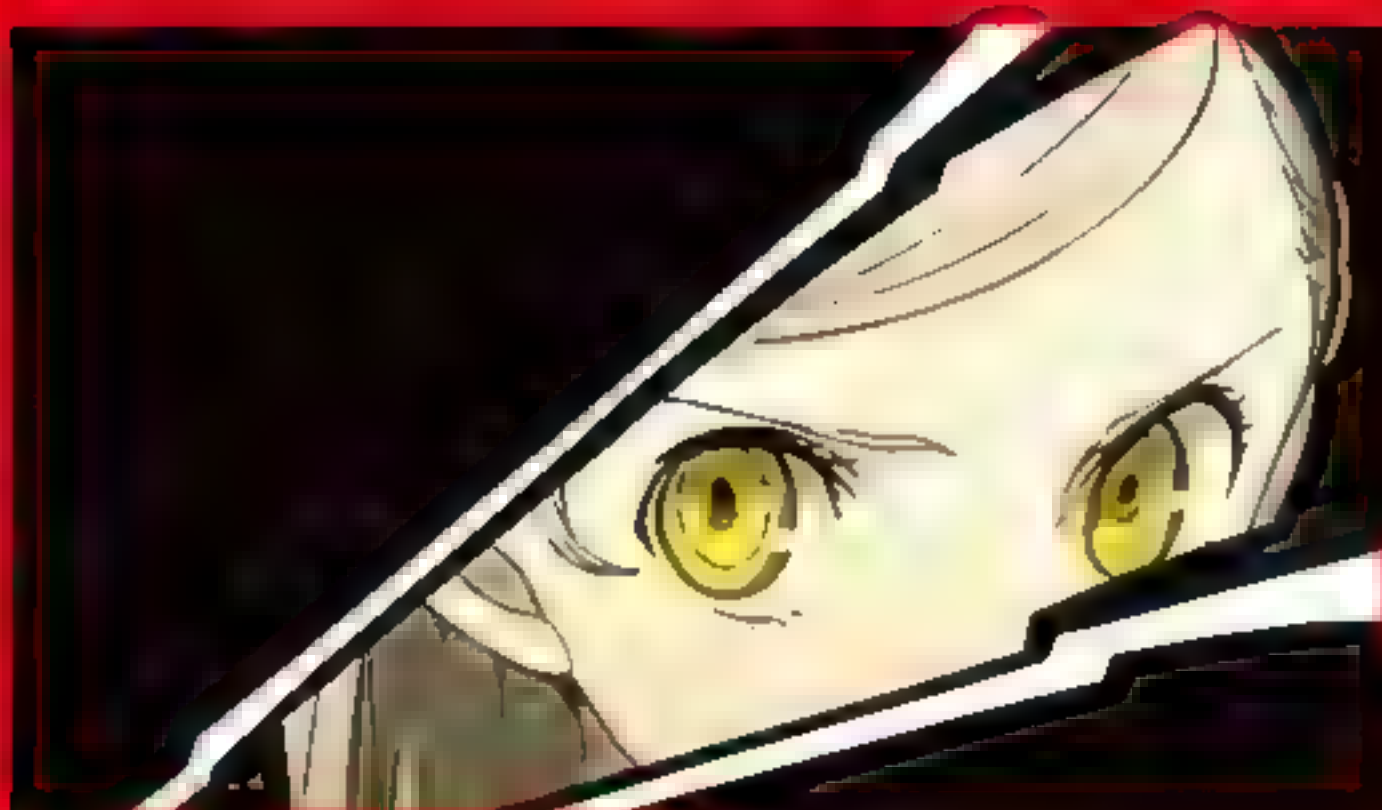
正常・不機嫌のひらめき



笑い



悲哀・微笑



驚き



Section 3

『ペルソナ5』の世界の扉

Treasure

マップ&背景

Map&Background

■東京

1 地上マップ全表









東京 0 夜 8



Main Character

Sub Character

Treasure

Interview



四軒茶屋 映画館



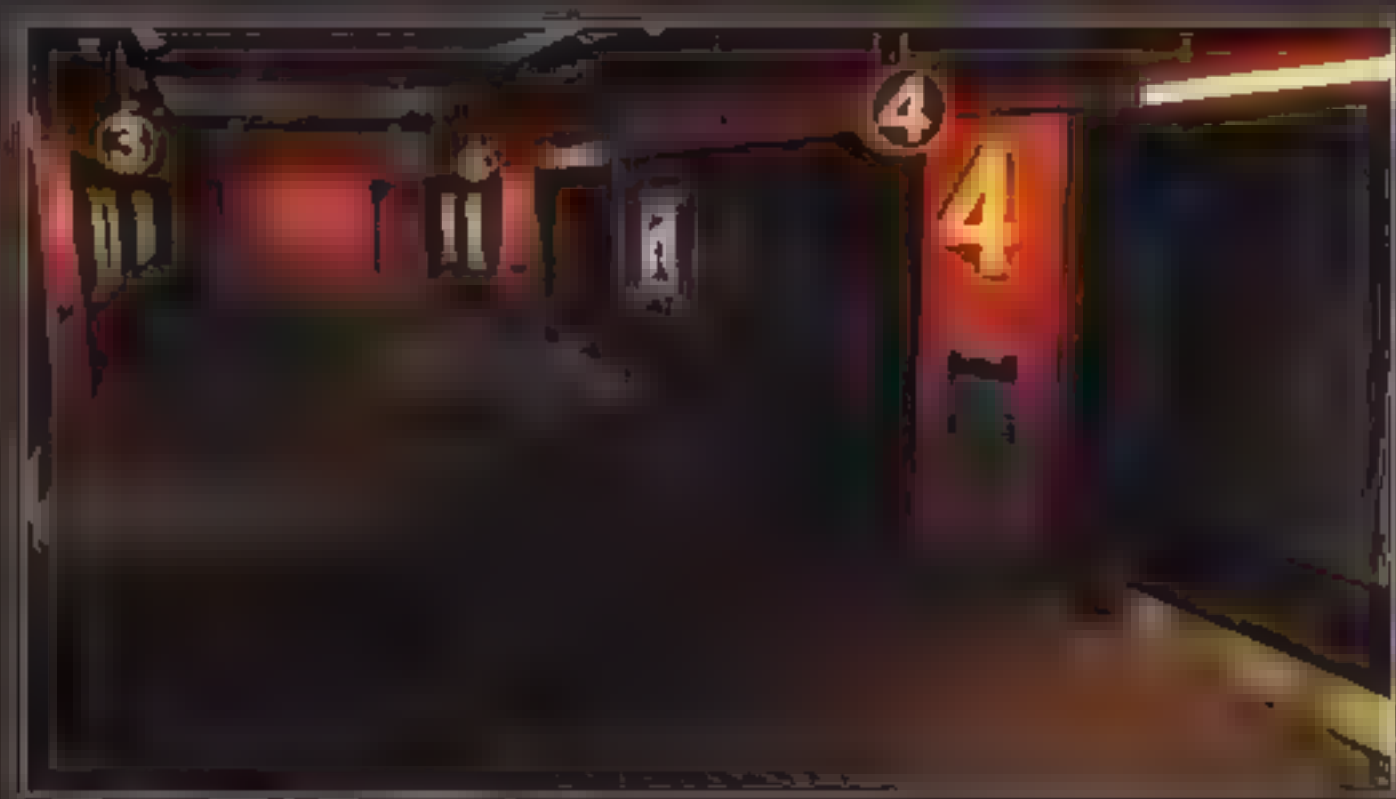
荒山三丁目 秀琴学園校長室



渋谷 駅前・昼



渋谷 駅前・昼夜



渋谷 映画館



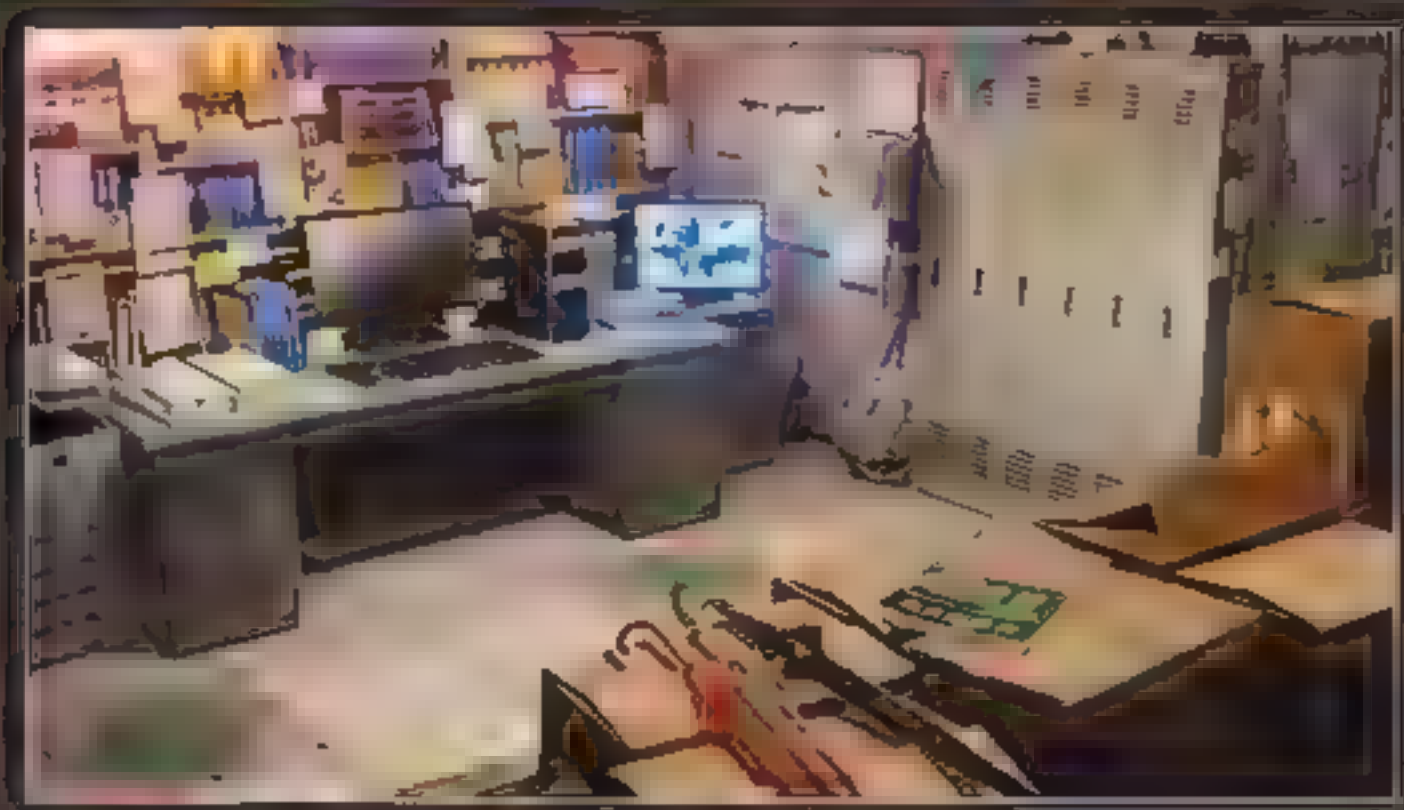
渋谷 高架下・晴れ



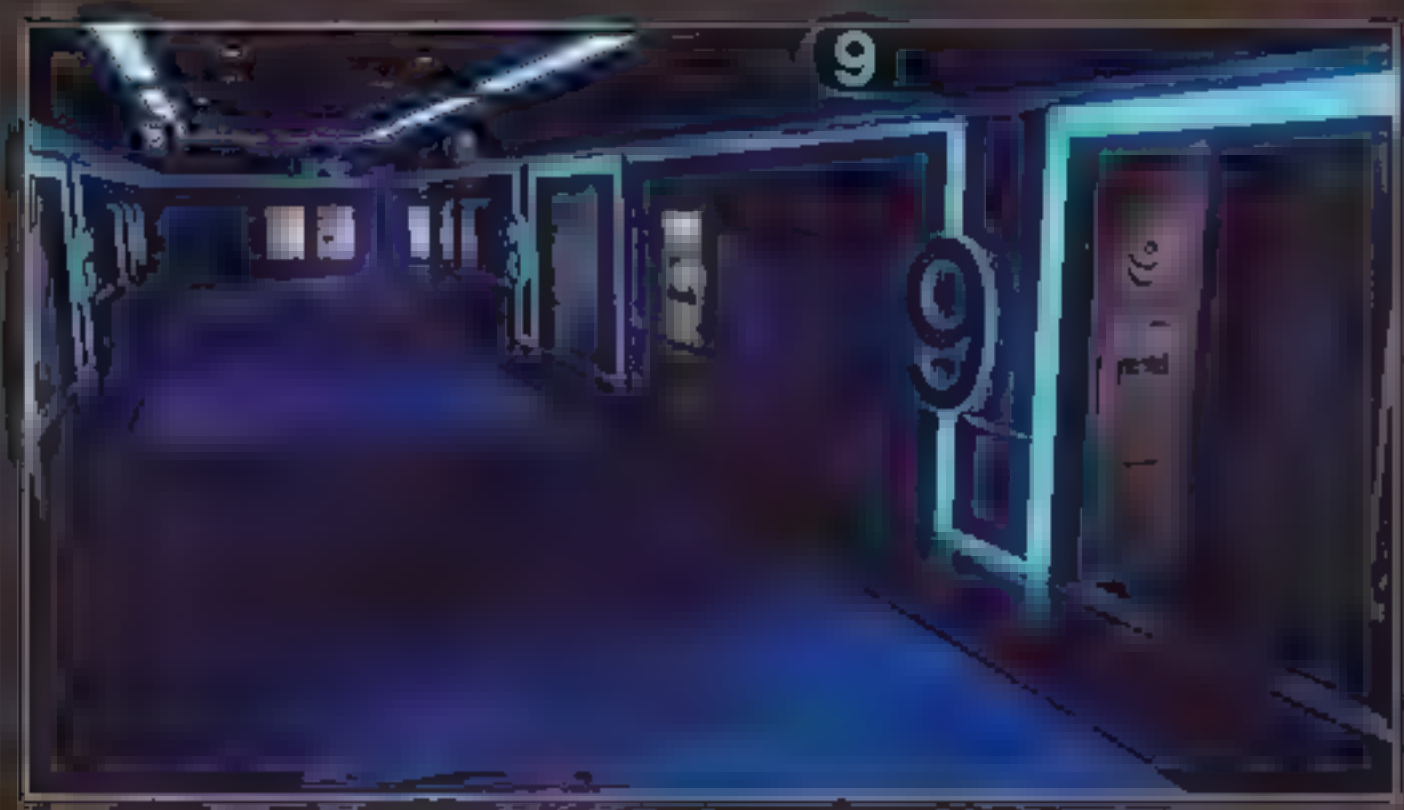
渋谷 高架下・曇り



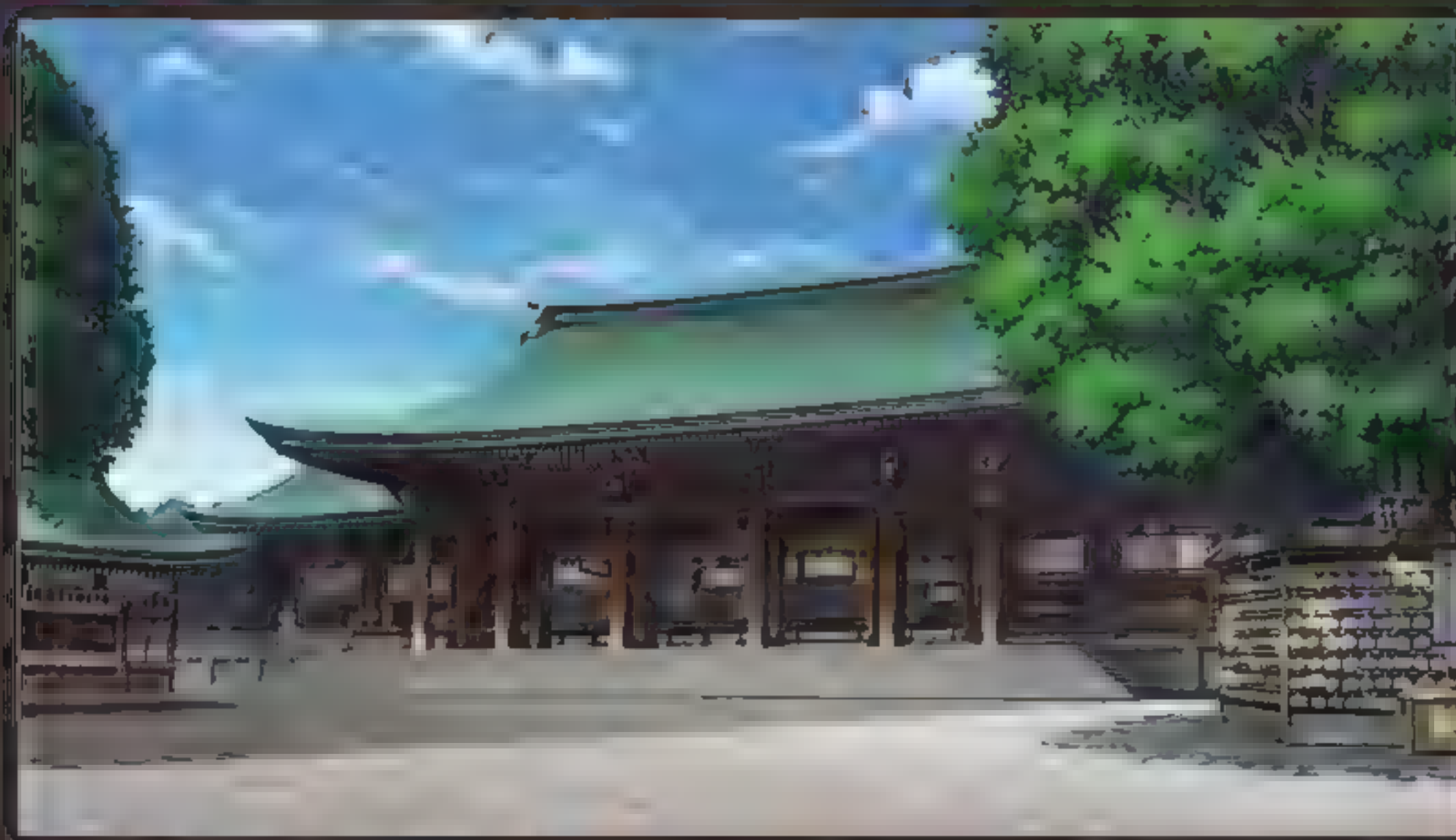
渋谷 高架下・夜



渋谷 牛井屋バックヤード



新宿 映画館



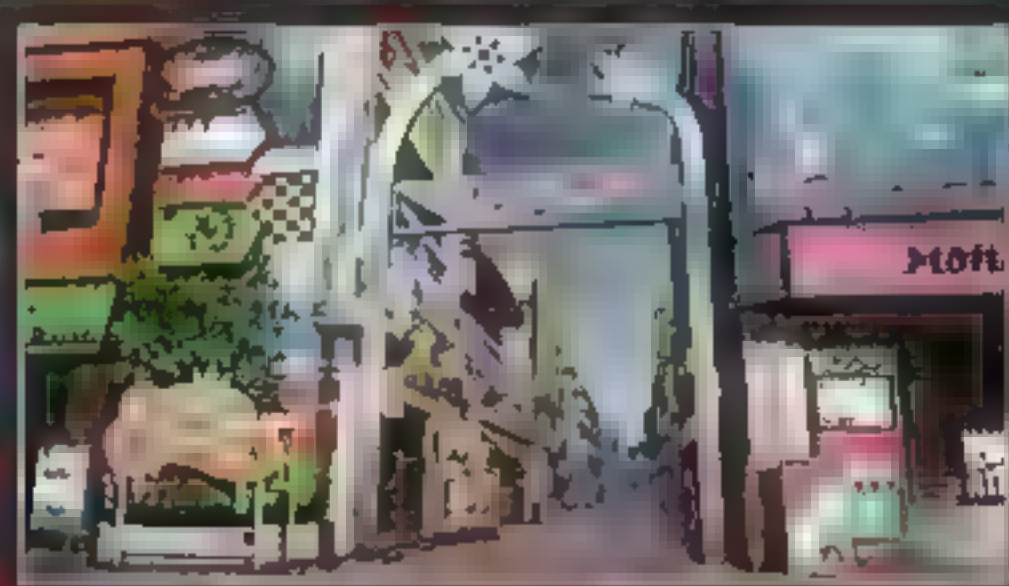
明治神宮前 明治神宮・暗れ



明治神宮前 明治神宮・曇り



原宿 竹ノ子通り・暗れ



原宿 竹ノ子通り・曇り



永田町 国会議事堂・夜・遠景



永田町 国会議事堂



永田町 国会議事堂・門前



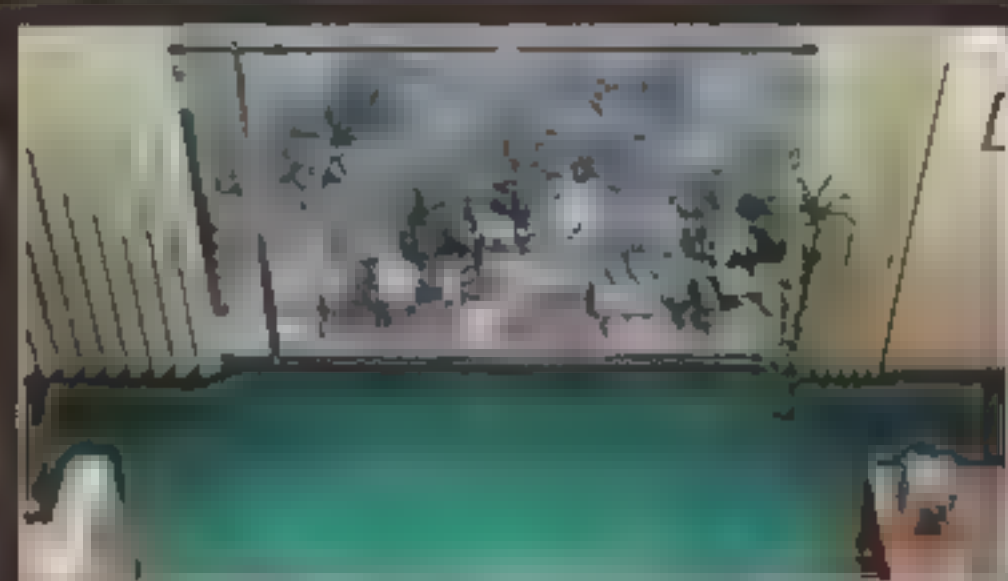
永田町 国会議事堂・門前



永田町 国会議事堂・夜



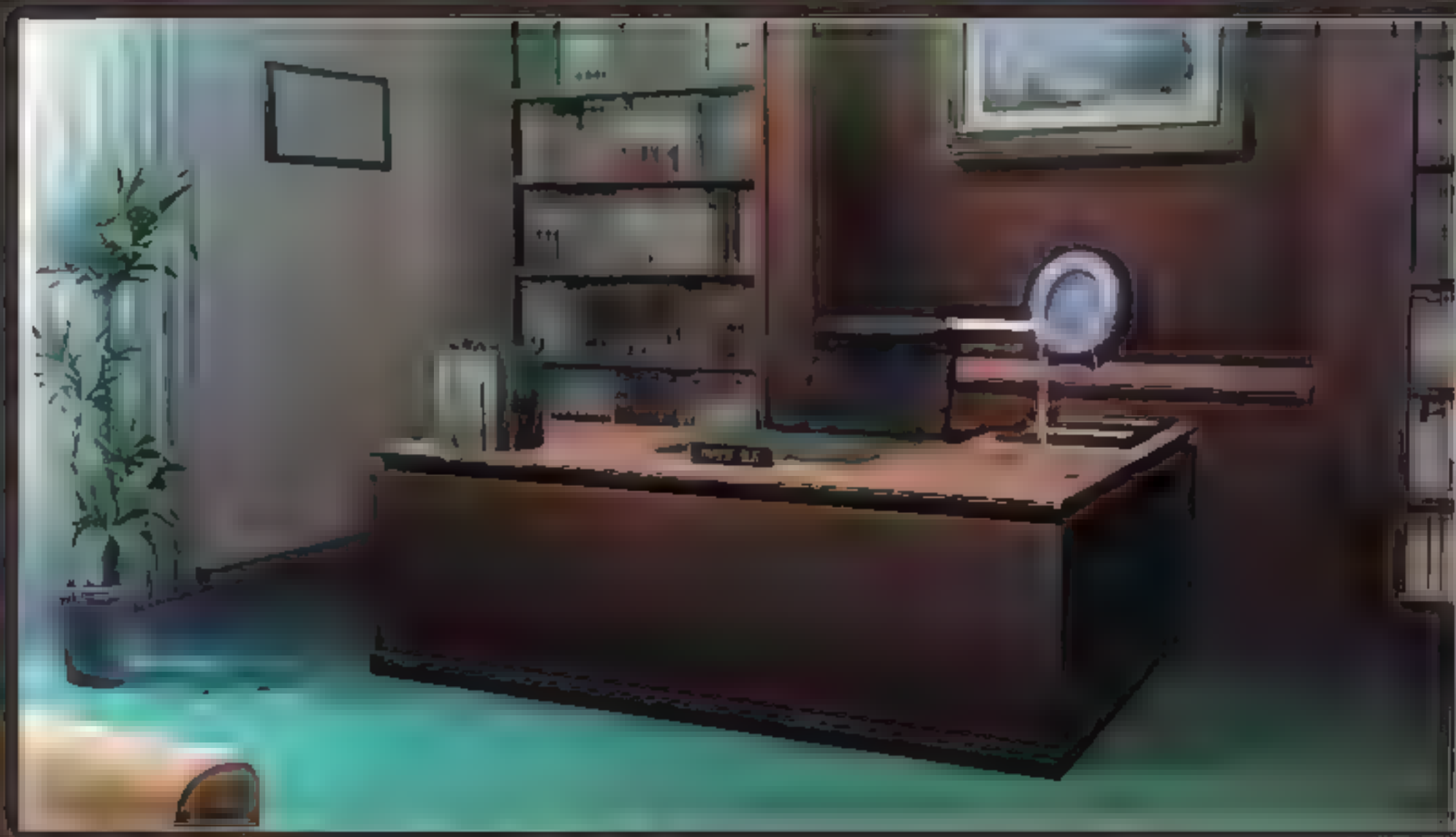
永田町 検察庁・特捜部部長室・晴れ



永田町 検察庁・特捜部部長室・曇り



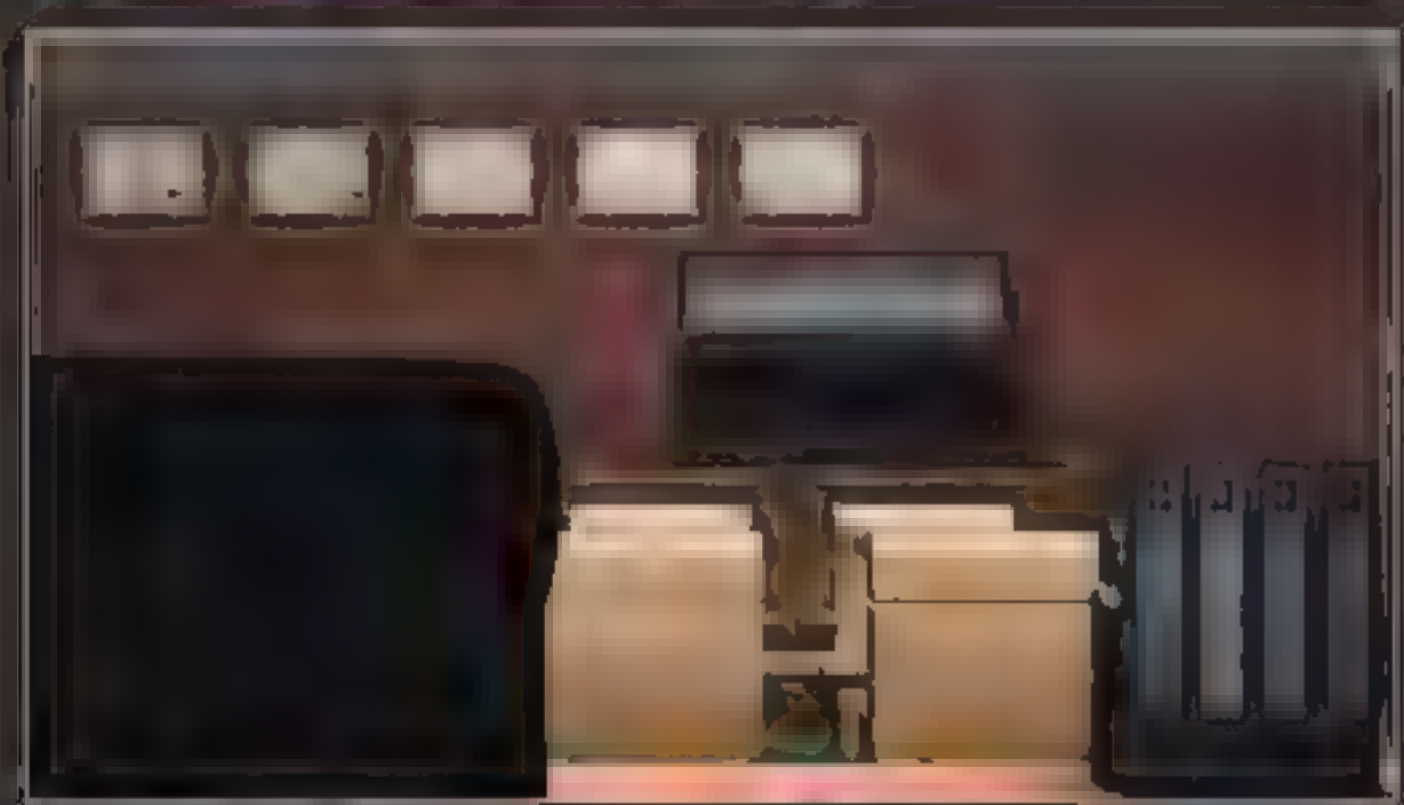
永田町 検察庁・特捜部部長室・夜



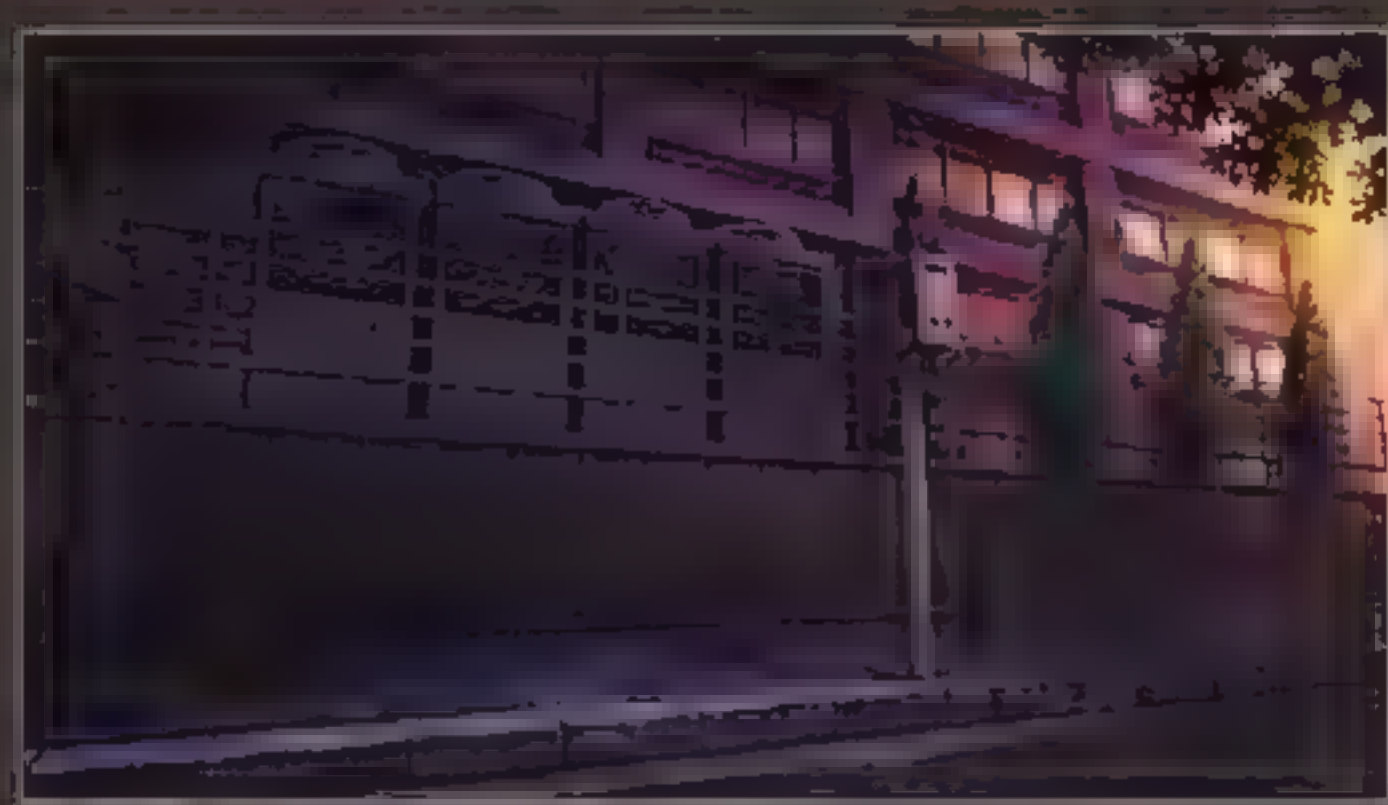
永田町 | 検察庁・特捜部部長室・朝



永田町 | 検察庁・特捜部部長室・暮



永田町 | 検察庁・特捜部部長室・夜



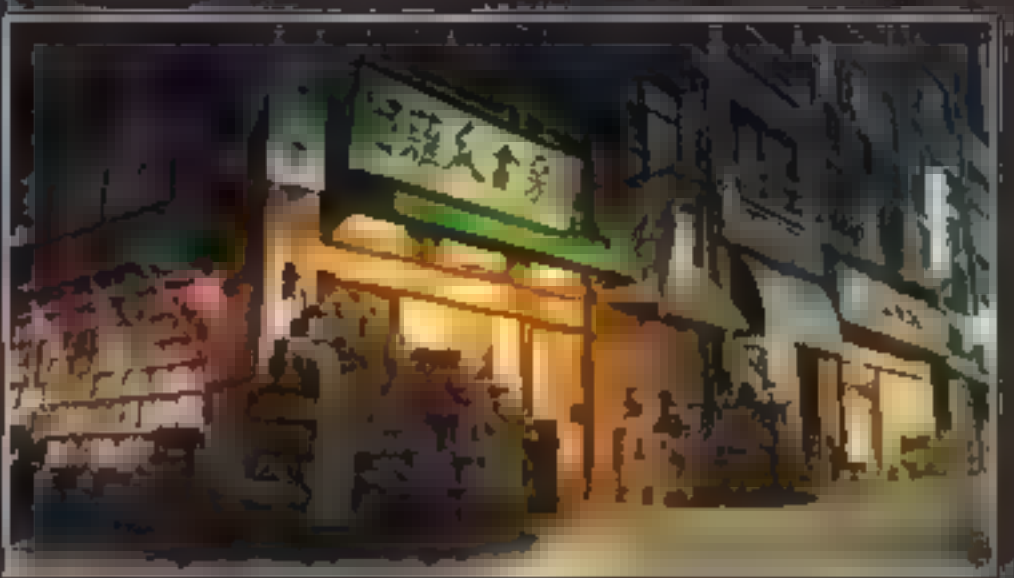
永田町 | 最高裁判所前



神保町 | 古書街・朝



神保町 | 古書街・暮



神保町 | 古書街・夜



神保町 | 古書店・朝・暮



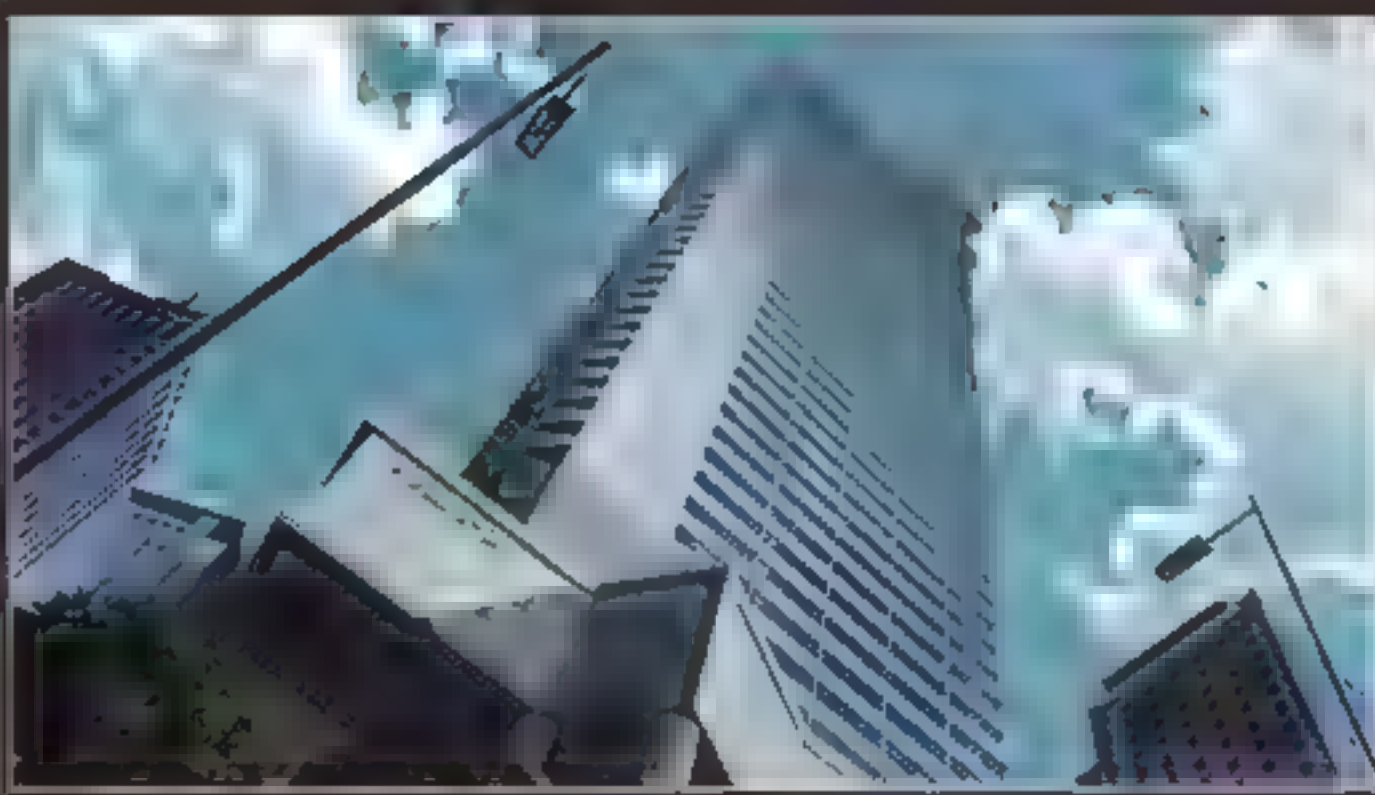
神保町 | 古書店・祭り・寄り |



神保町 | 古書店・夜・寄り |



六本木 | オクムラフーズ本社 |



六本木 | オクムラフーズ本社 |



水道橋 | ドームタウン・晴れ |



水道橋 | ドームタウン・曇り |



秋葉原 | 家電量販店 |



秋葉原 | おイド喫茶 |



月島 | もんじゃ焼き屋 |



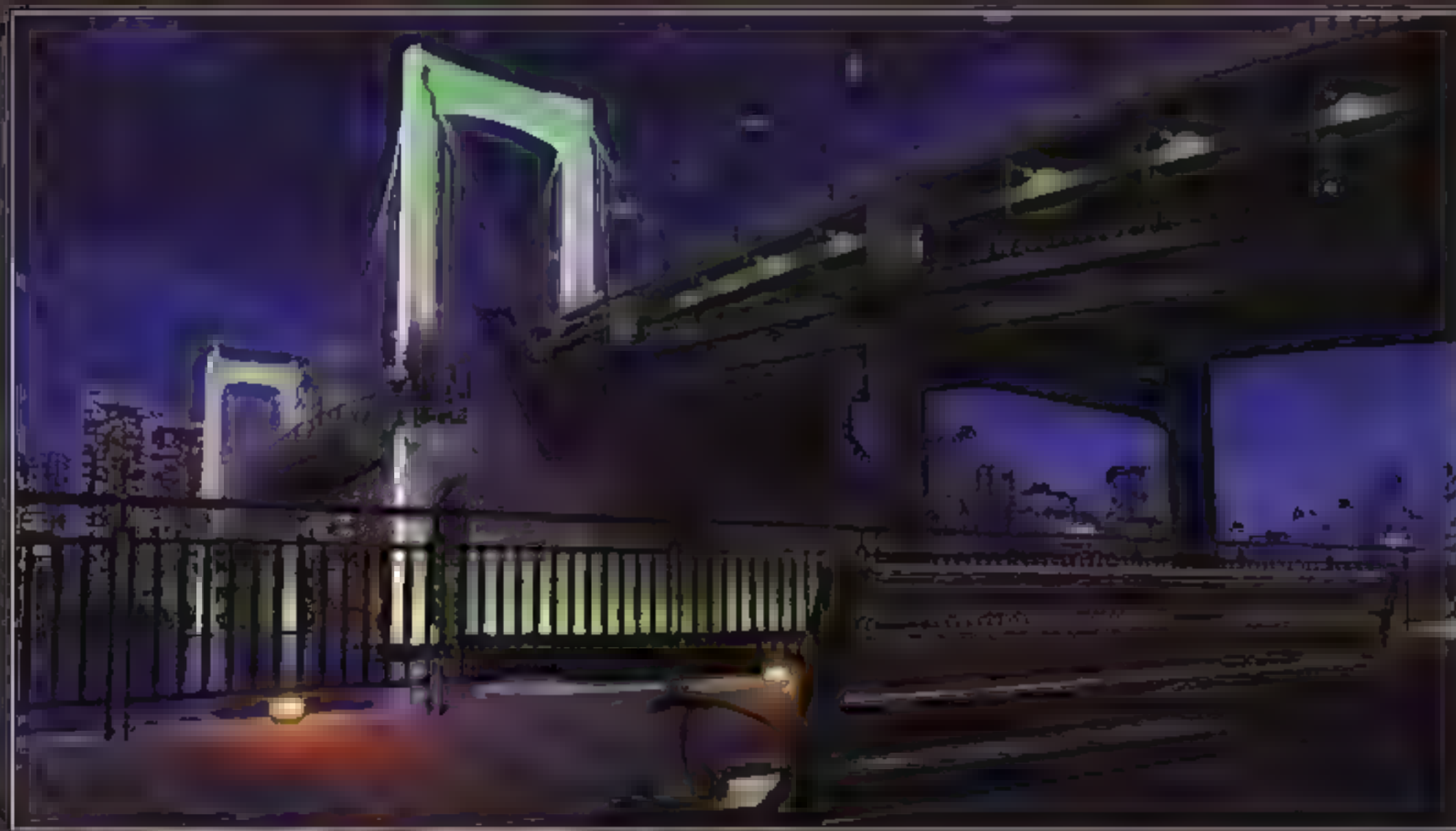
浅草 浅草寺・酒の市



浅草 浅草寺・酒の市



浅草 浅草寺・酒の市



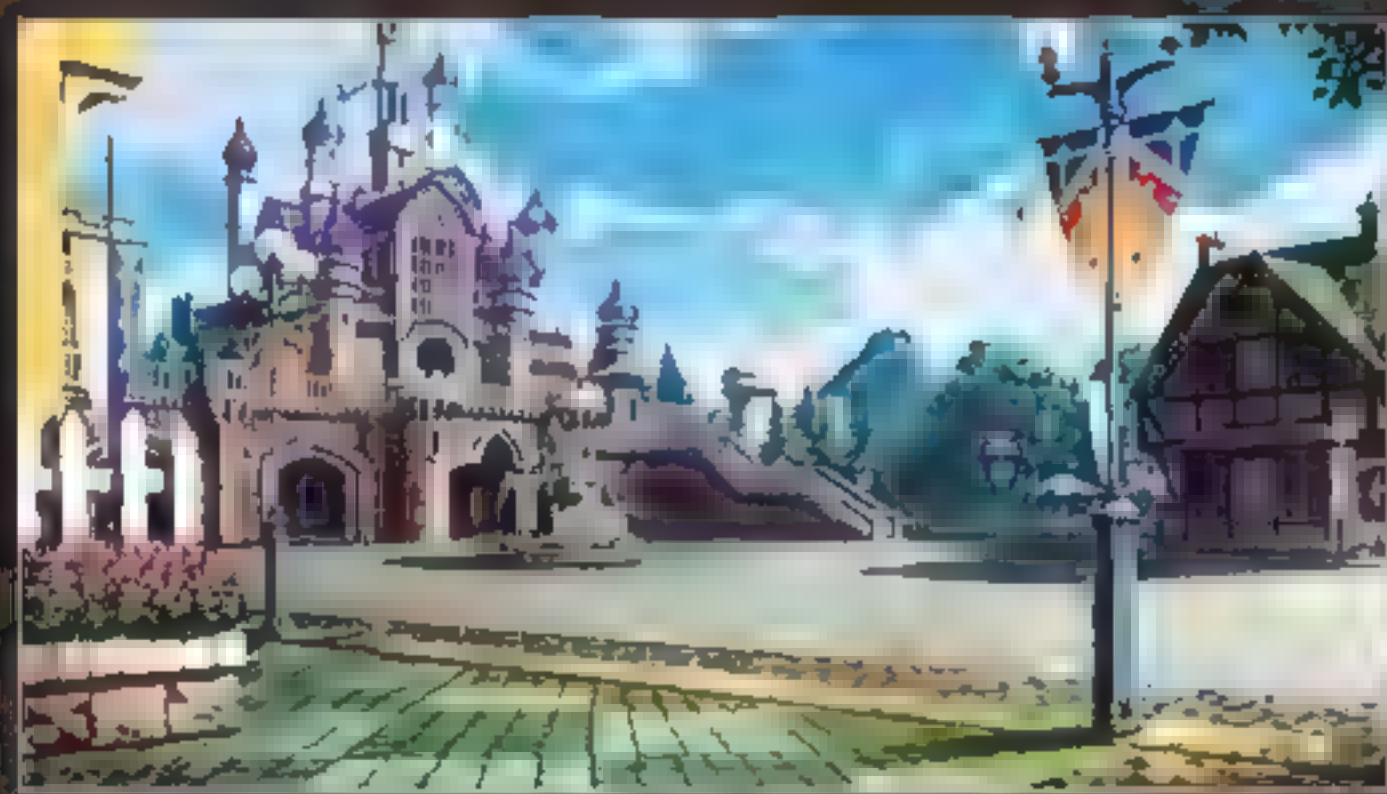
浅草 浅草寺・酒の市



浅草 浅草寺・酒の市



浅草 浅草寺・酒の市



浅草 ディズニーランド



浅草 ディズニーランド



浅草 ディズニーランド



元町中華街 暗れ



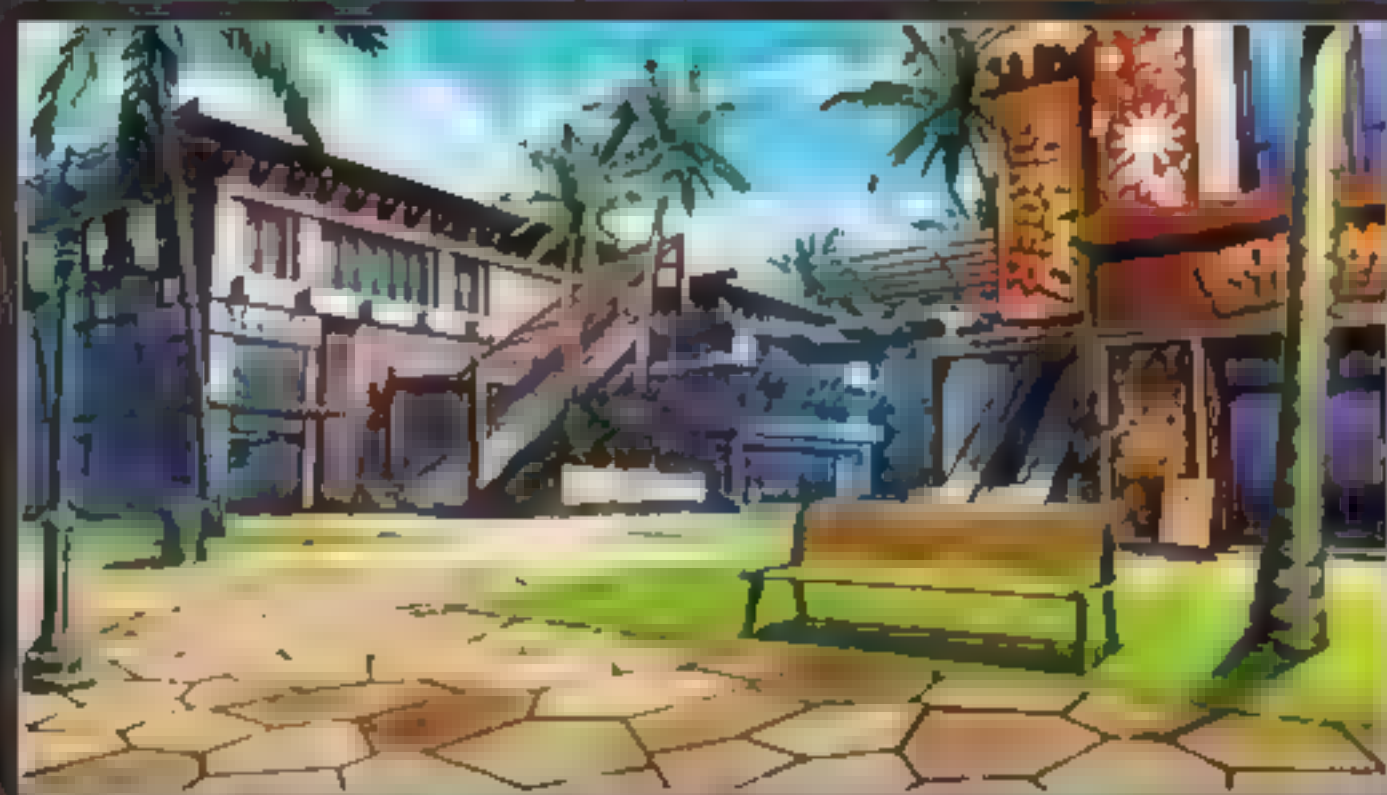
元町中華街 暮り



元町中華街 夜



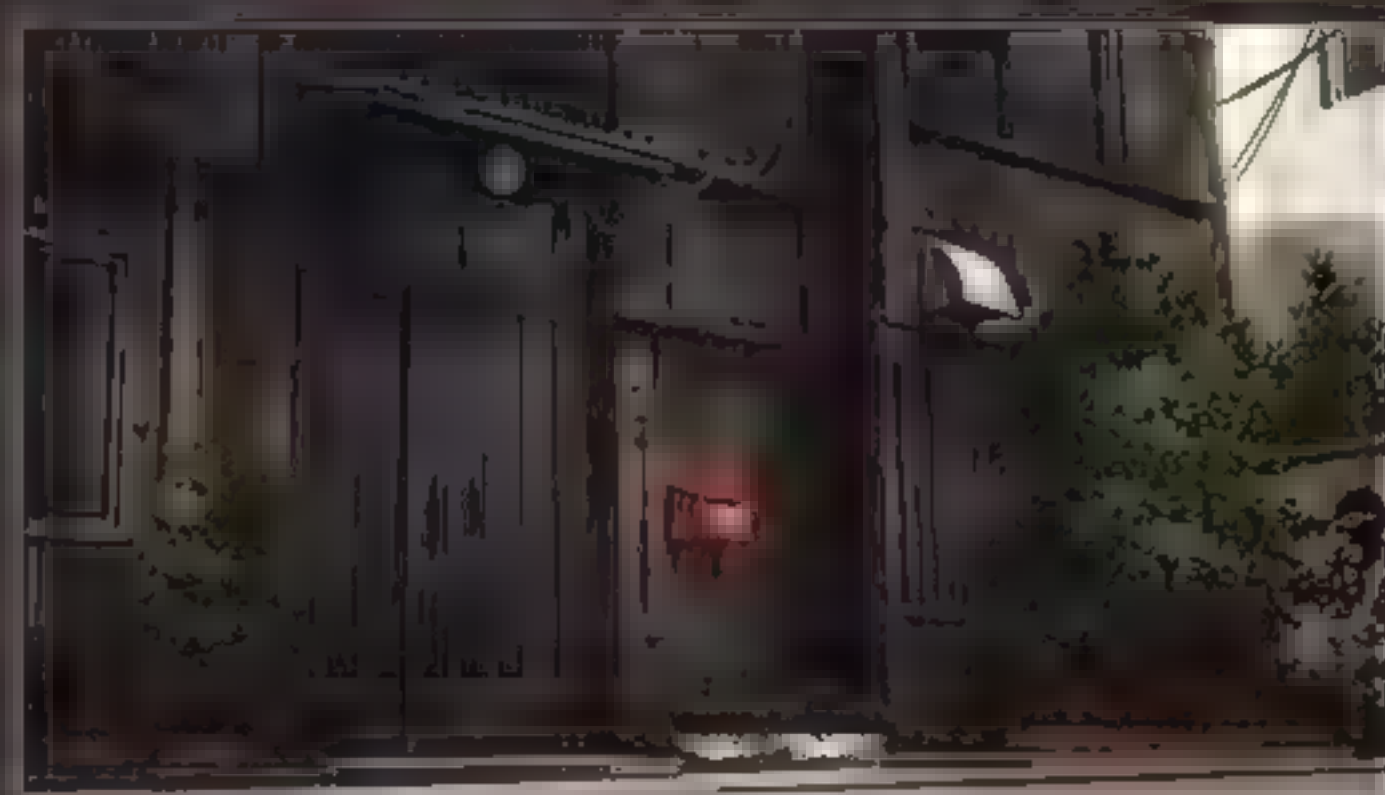
ハワイ ホテル



ハワイ ショッピングセンター



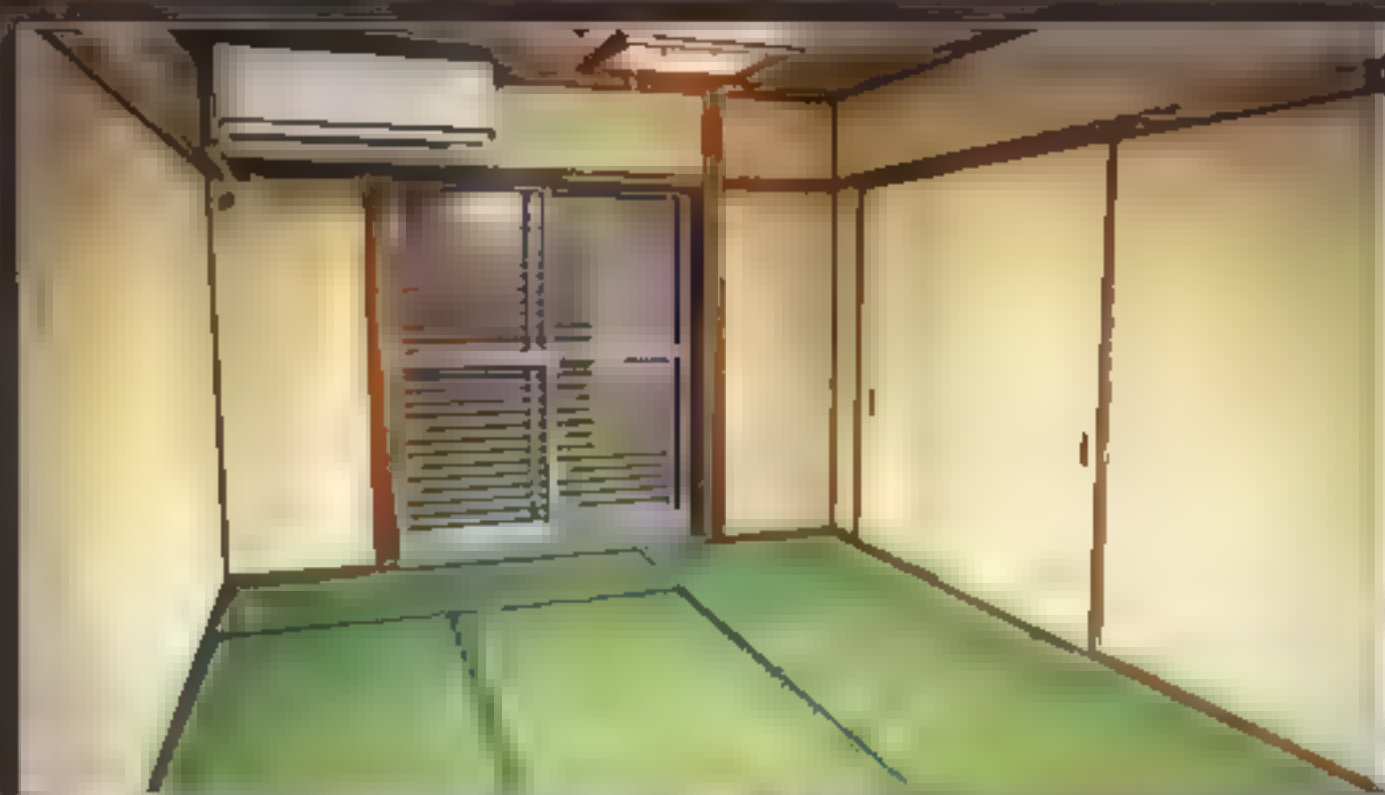
美浜町 外観



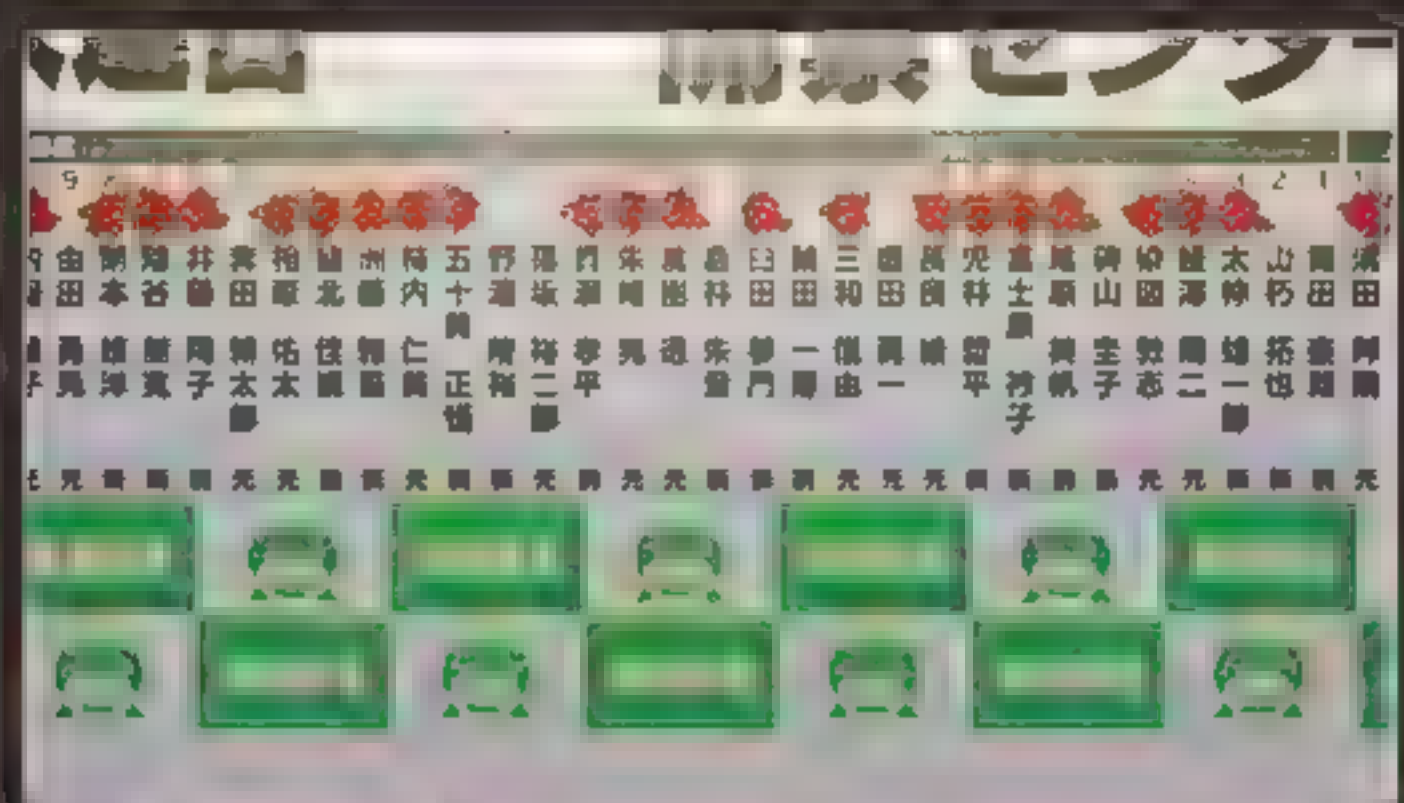
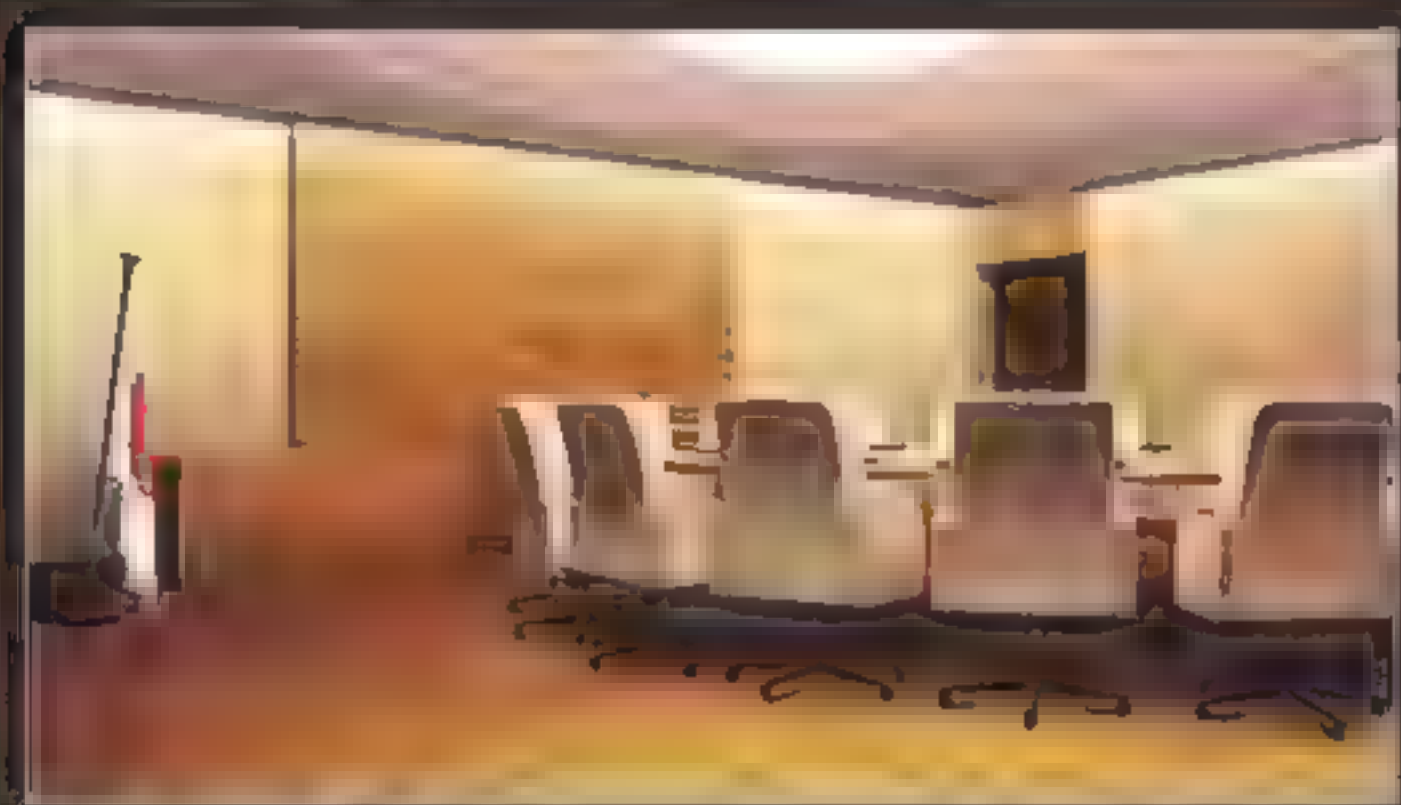
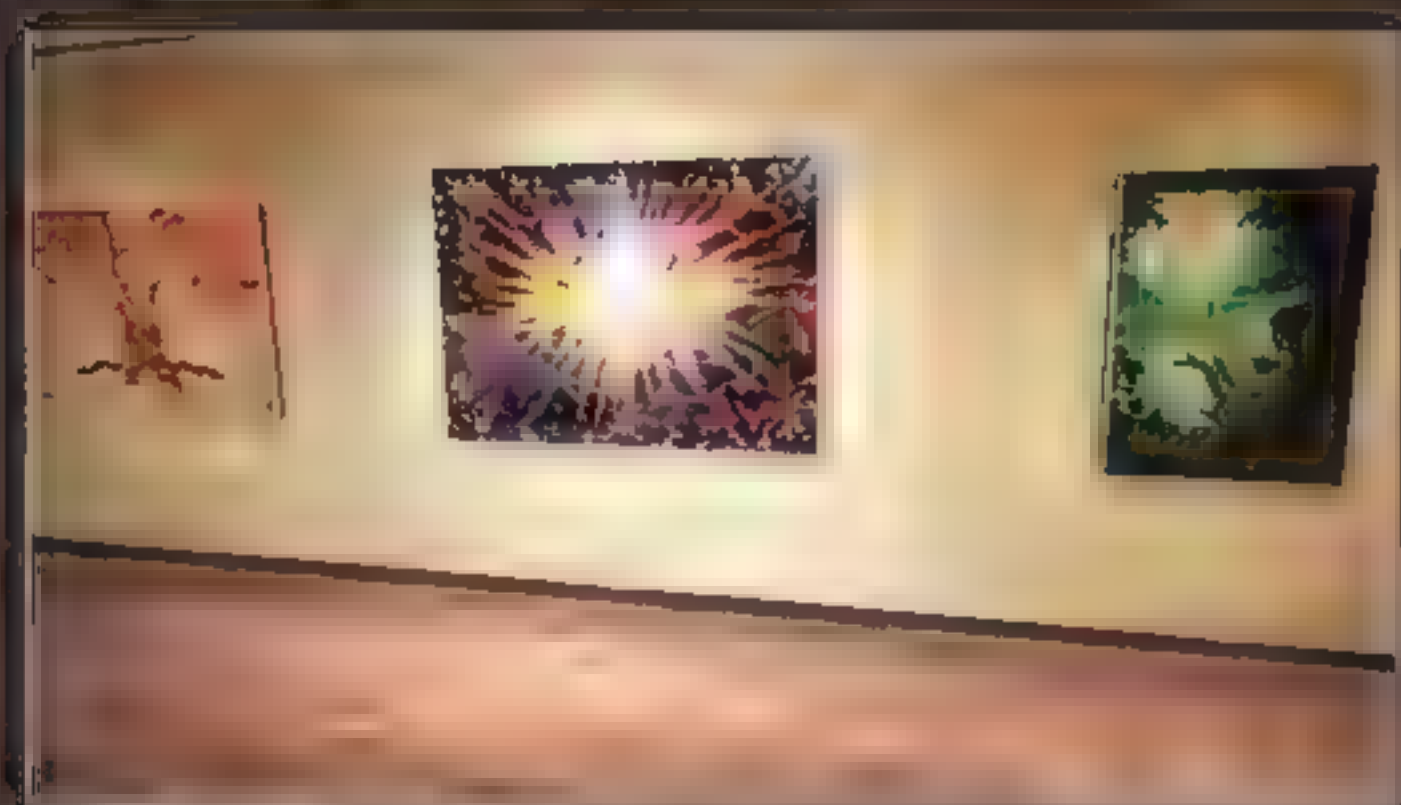
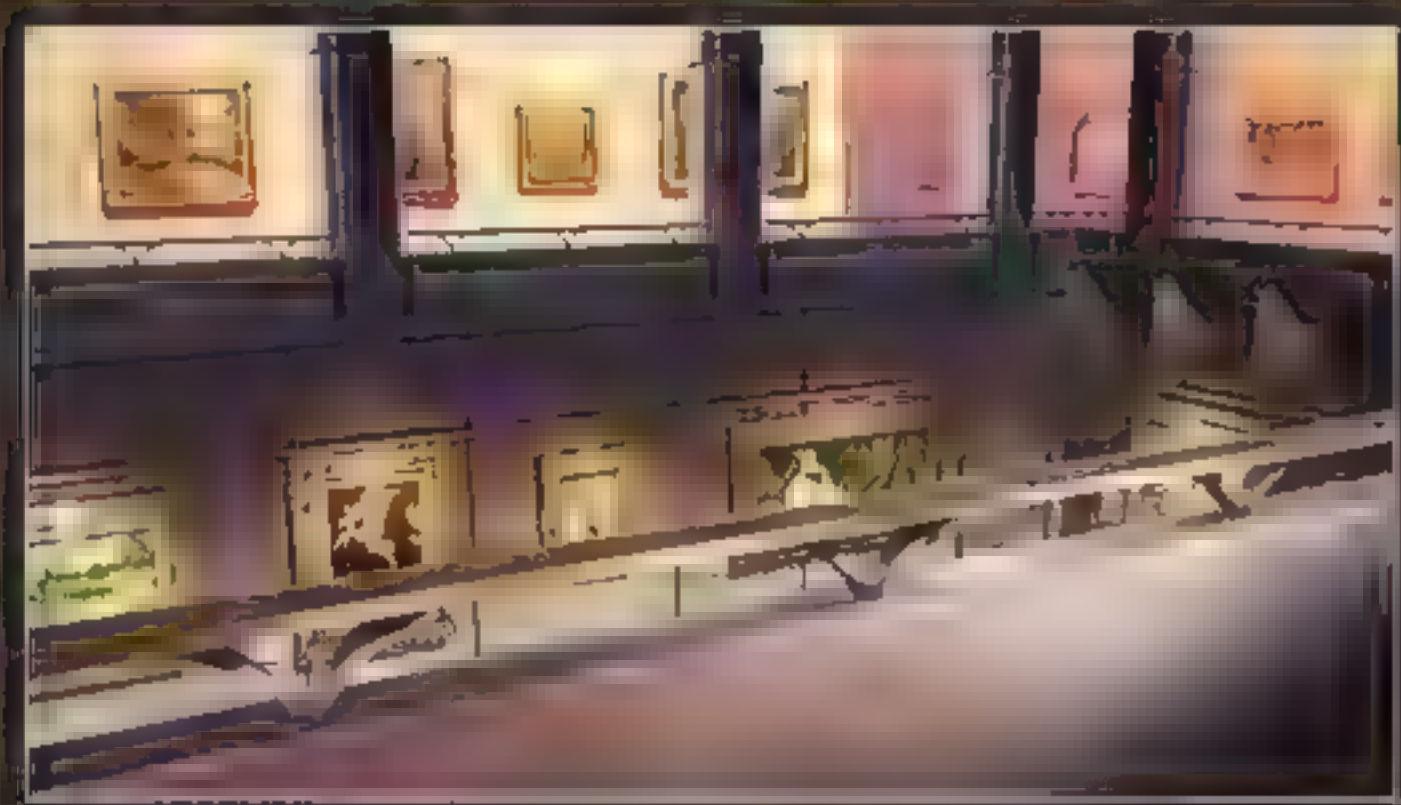
美浜町 玄関



メイドルッキングパーティ会場 窓閉まり



メイドルッキングパーティ会場 窓開き

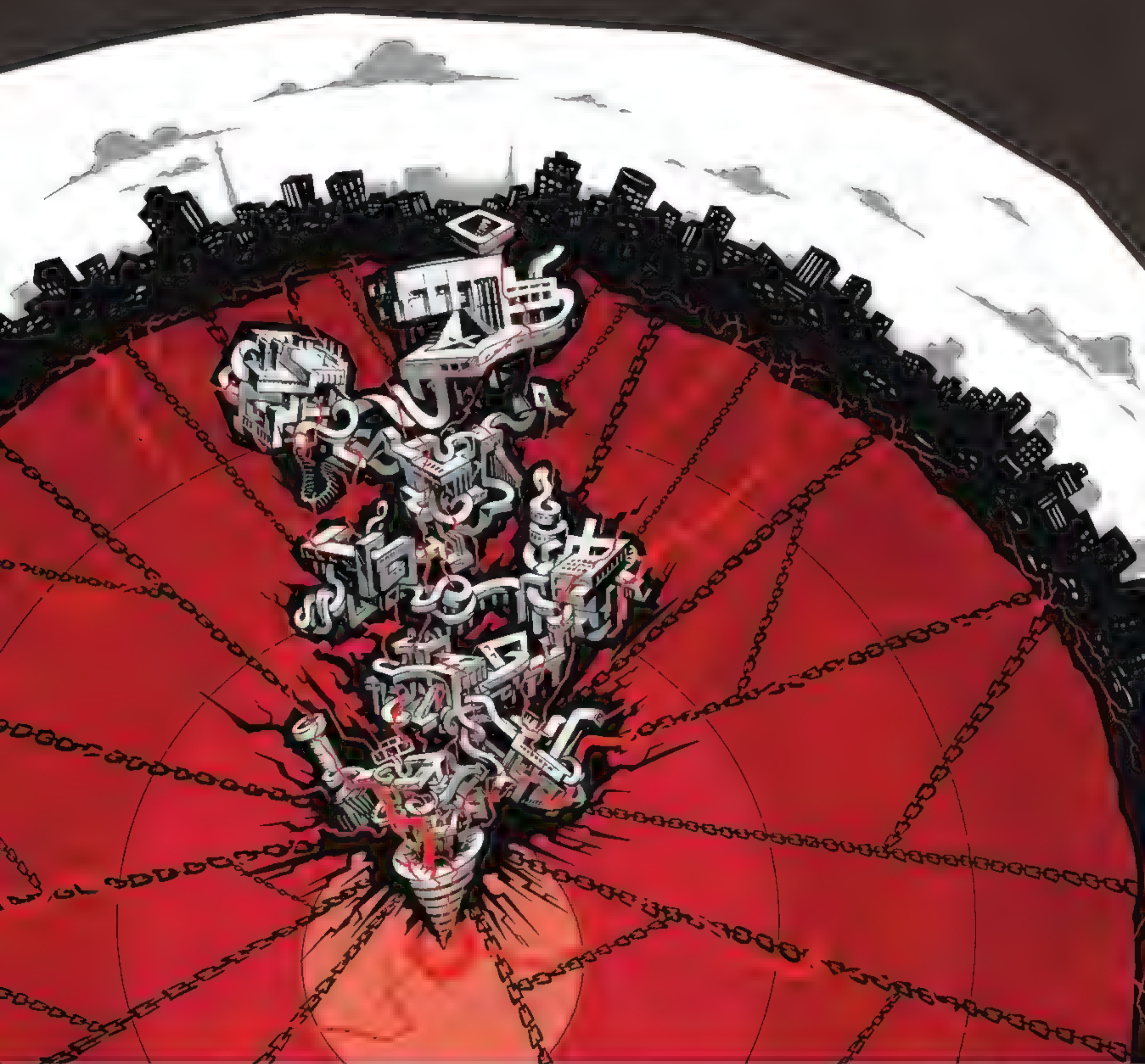


■ メメントス



メメントス警戒度ゲージ





「区メントス全景」

ゲーム内使用小道具

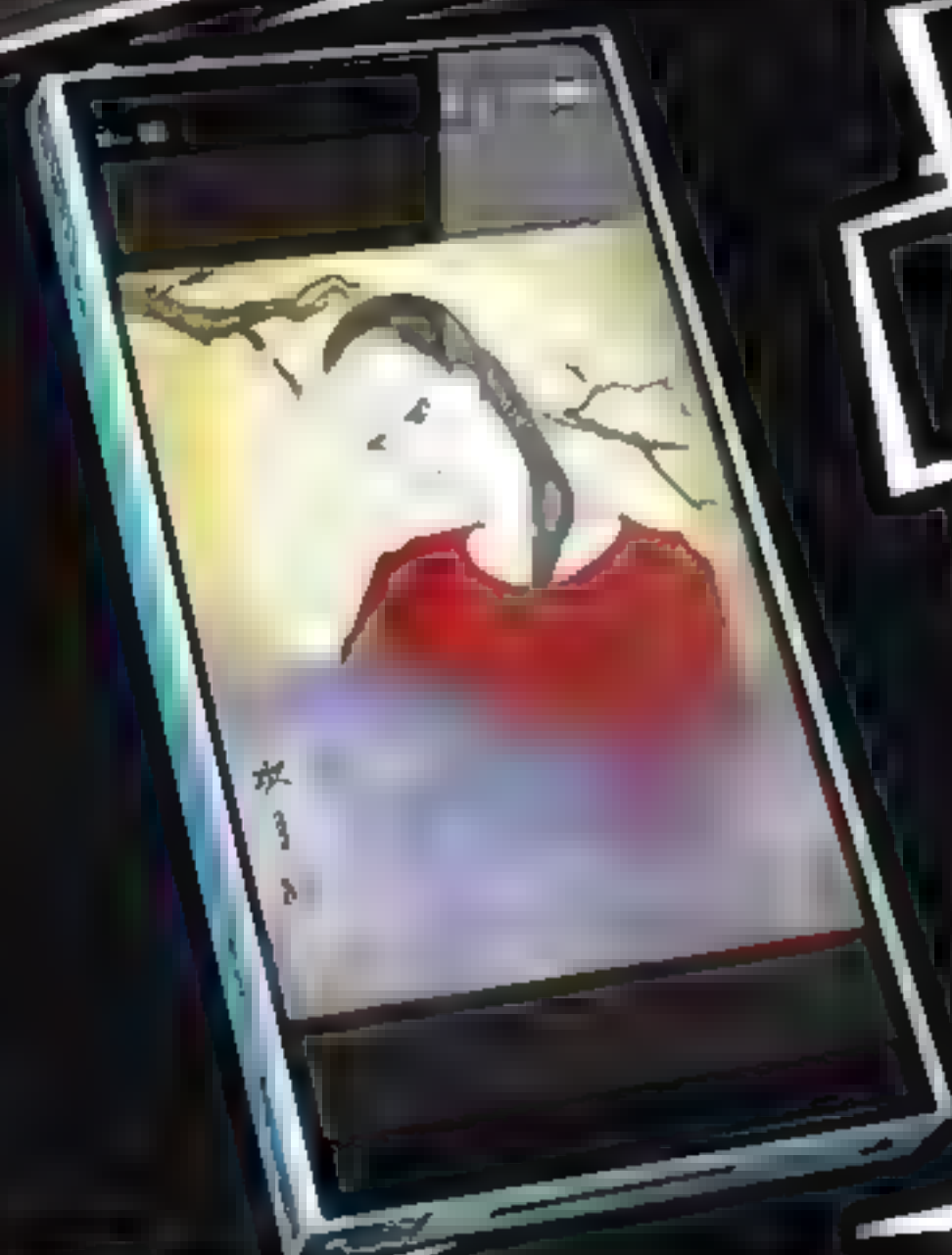
Prop



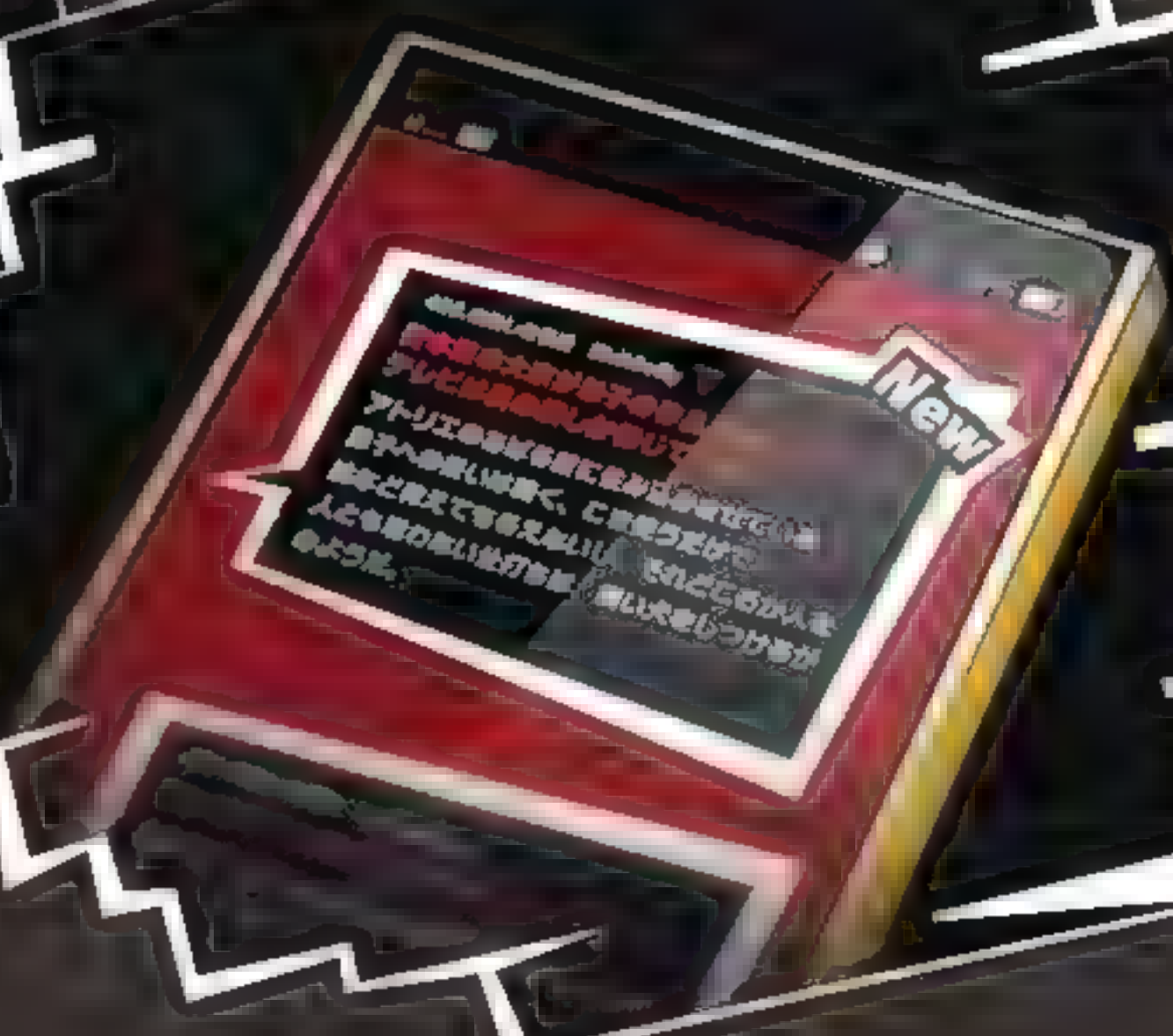
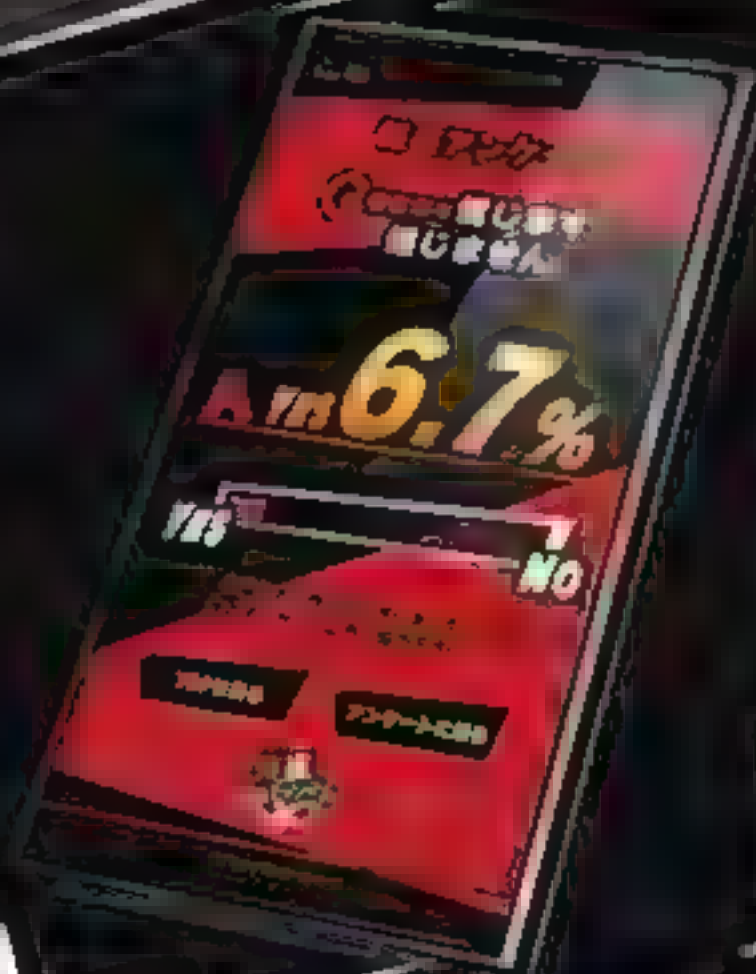
解説パネル



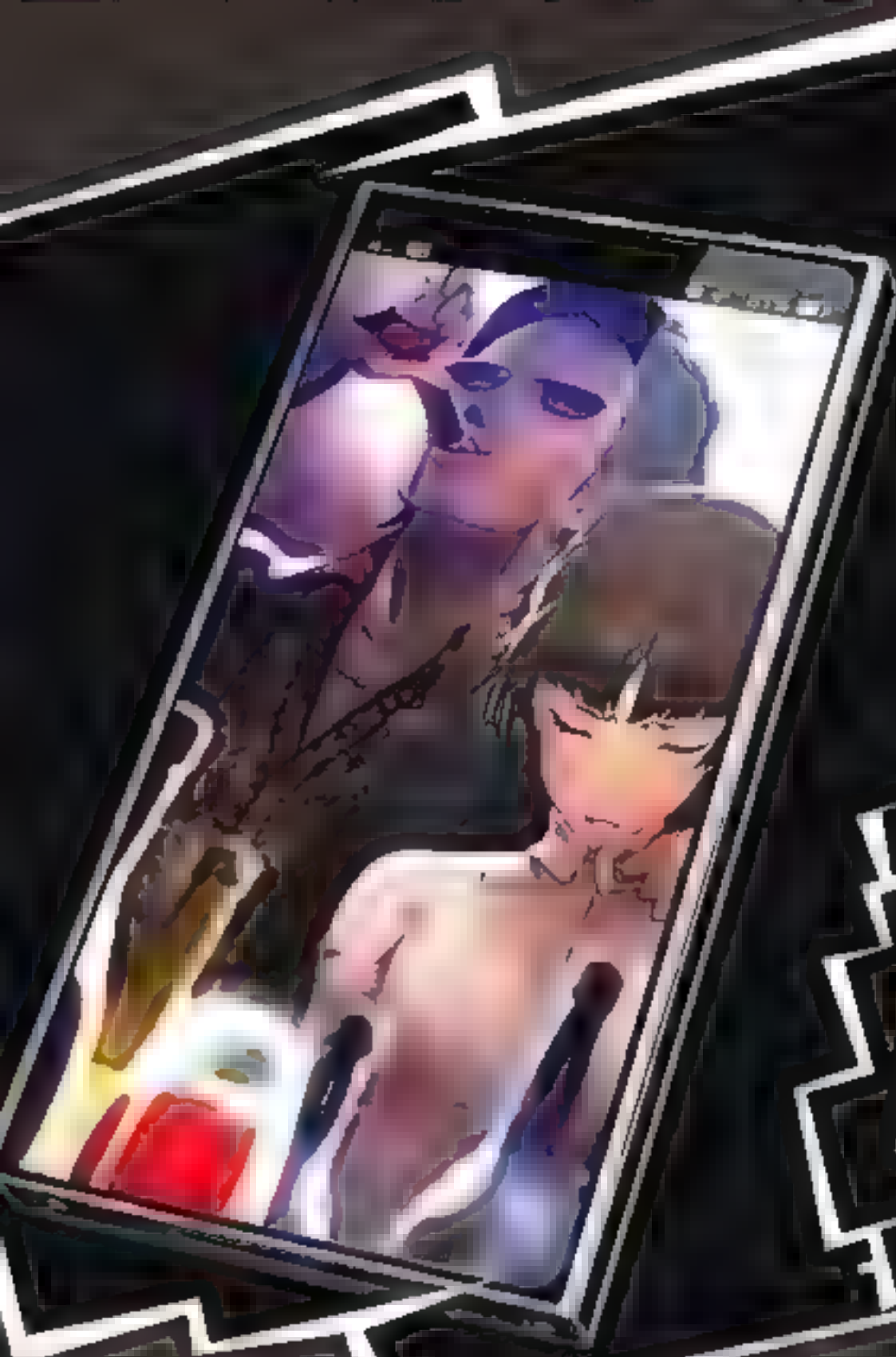
複製カード機



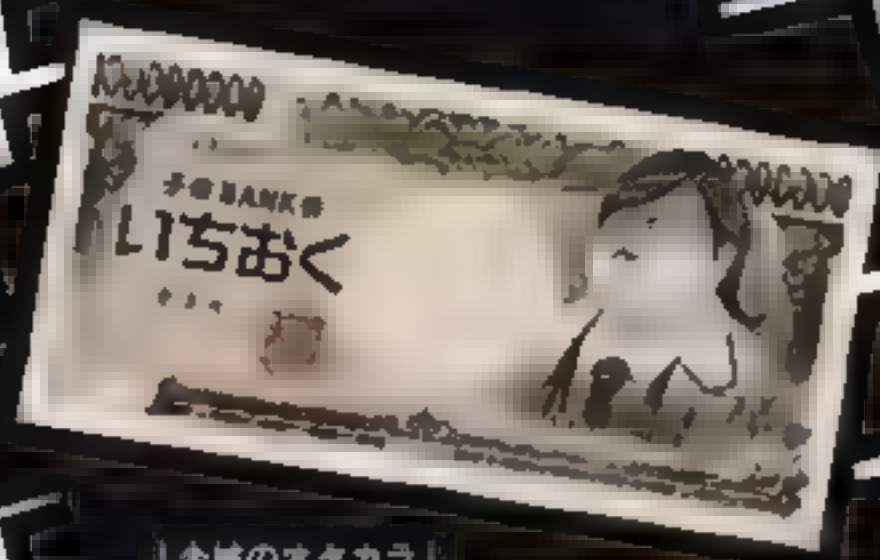
サユリ



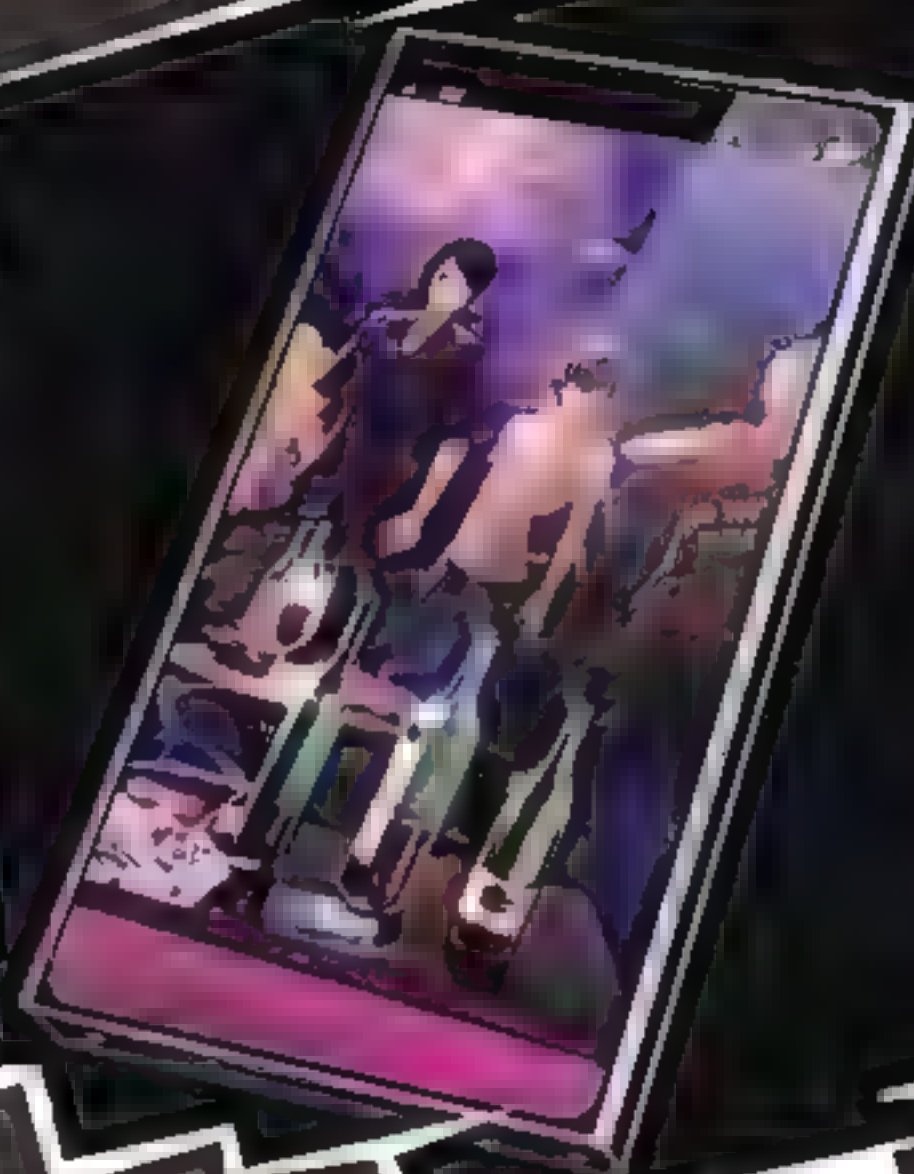
怪盗お願チャンネル



貴池写真



金城のオタカラ



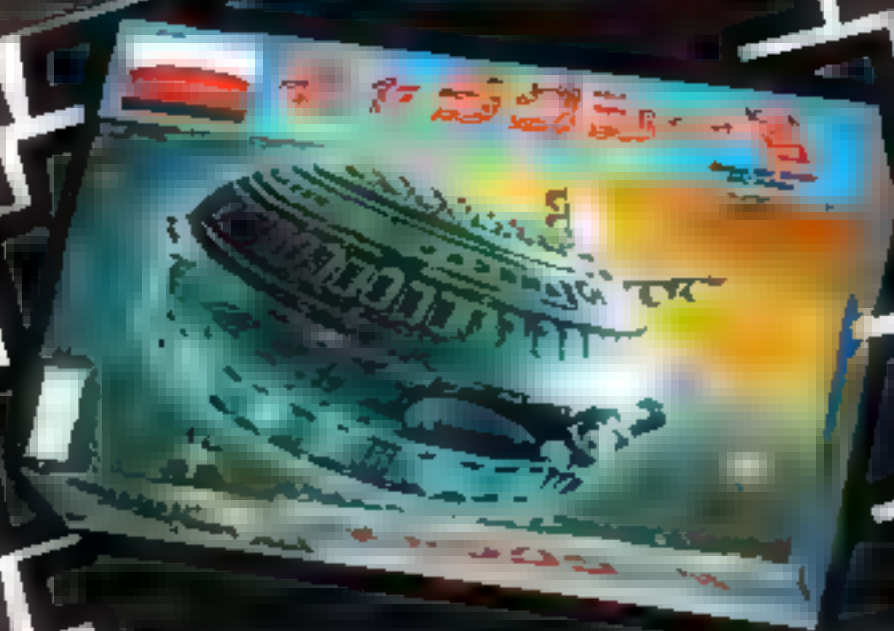
修学旅行出発写真



ハワイの写真



証拠写真



奥村のオタカラ



キララキラ



春の写真



TAKE-AIR-HEART

「色欲」のクリ野郎 鴨志田卓殿。

「色欲」のクリ野郎は、
「色欲」のクリ野郎に
お前の「色欲」を
お前の「色欲」を
お前の「色欲」を

TAKE YOUR HEART

金を食う暴食の大罪人、
カネロドン殿
おのれは、この世の
おのれは、この世の
おのれは、この世の

喜多川祐介デザイン 全貌予告状

喜多川祐介デザイン 全貌予告状

TAKE YOUR HEART

才能が枯渴した魔術の大罪人、
斑目流斎殿
眼を、門、善想を、み、
所作、いとぬ、家、
その、全、の、を、
その、全、の、を、



怪盗団口三

タロットカード

Tarot Card



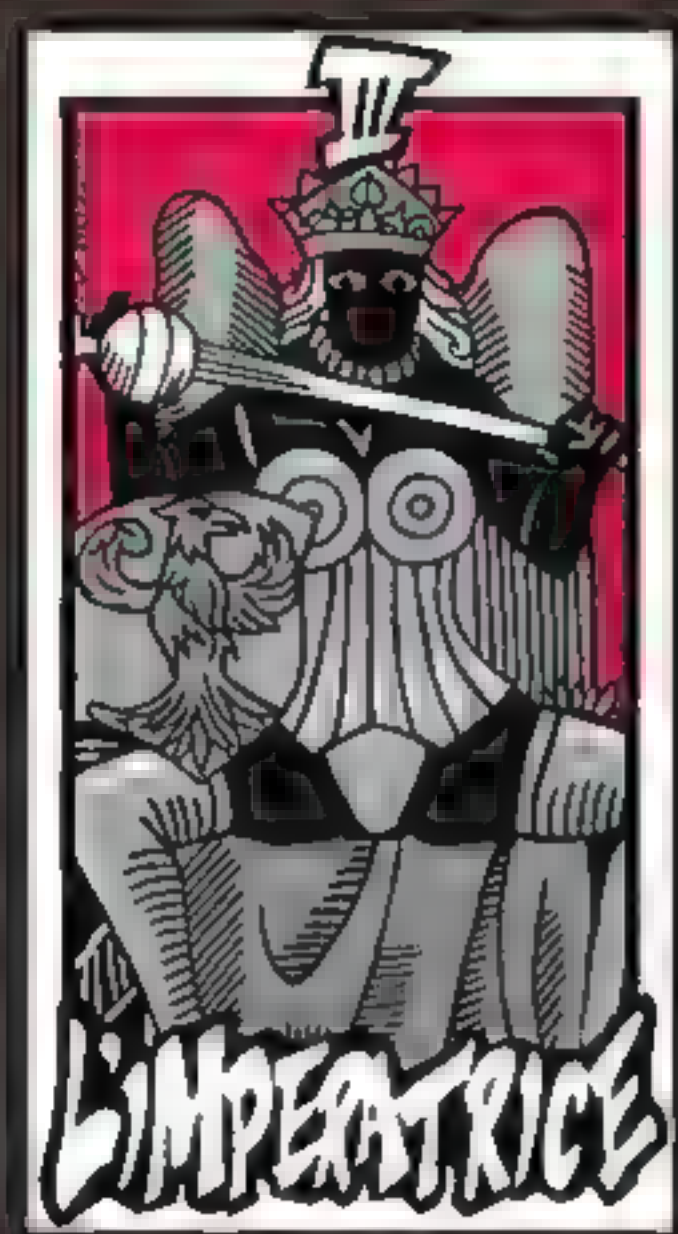
愚者



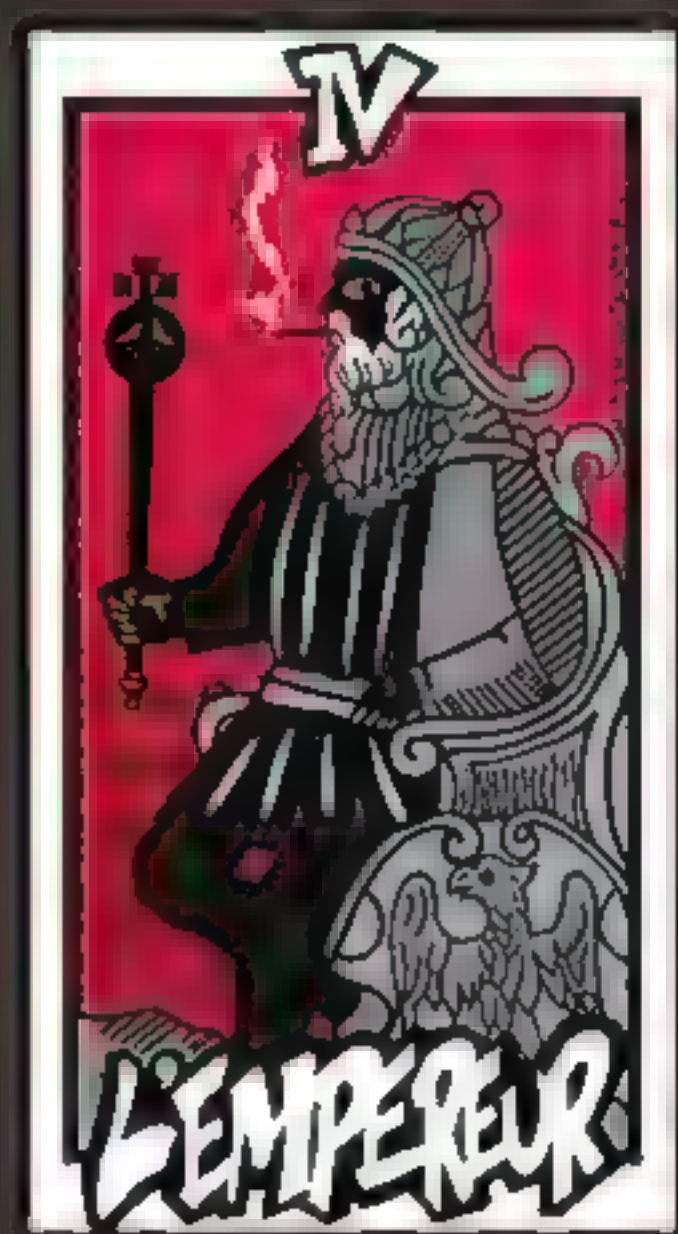
魔術師



女教皇



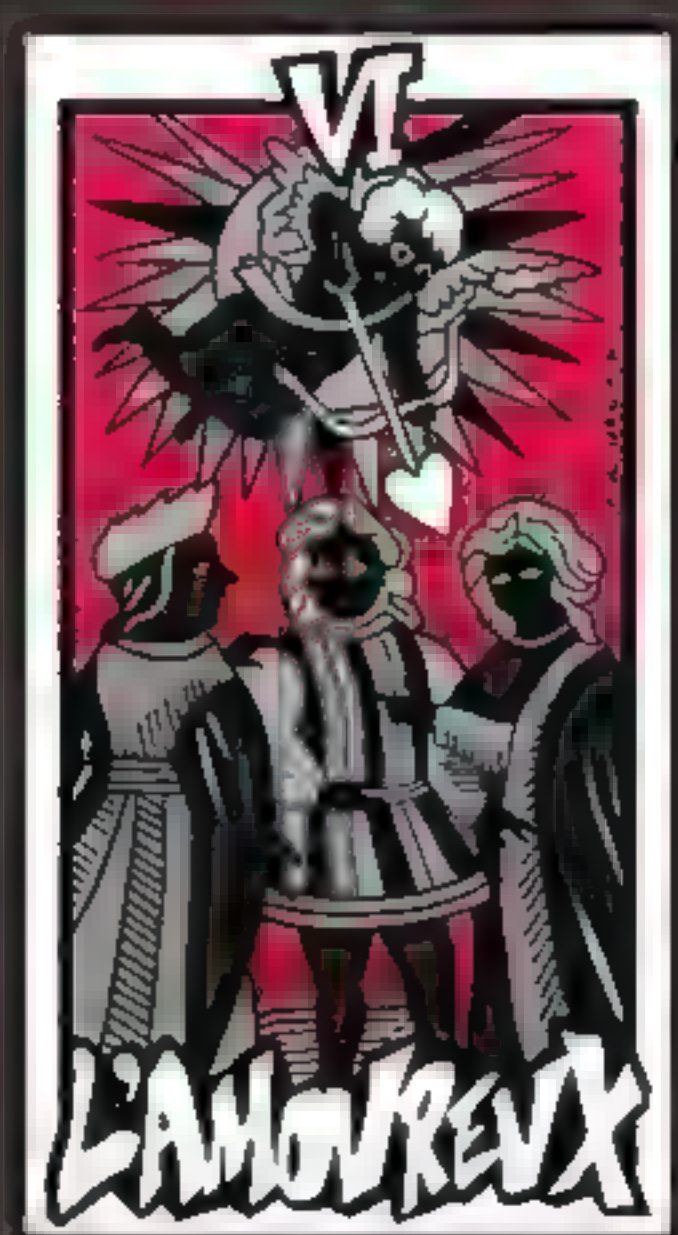
女帝



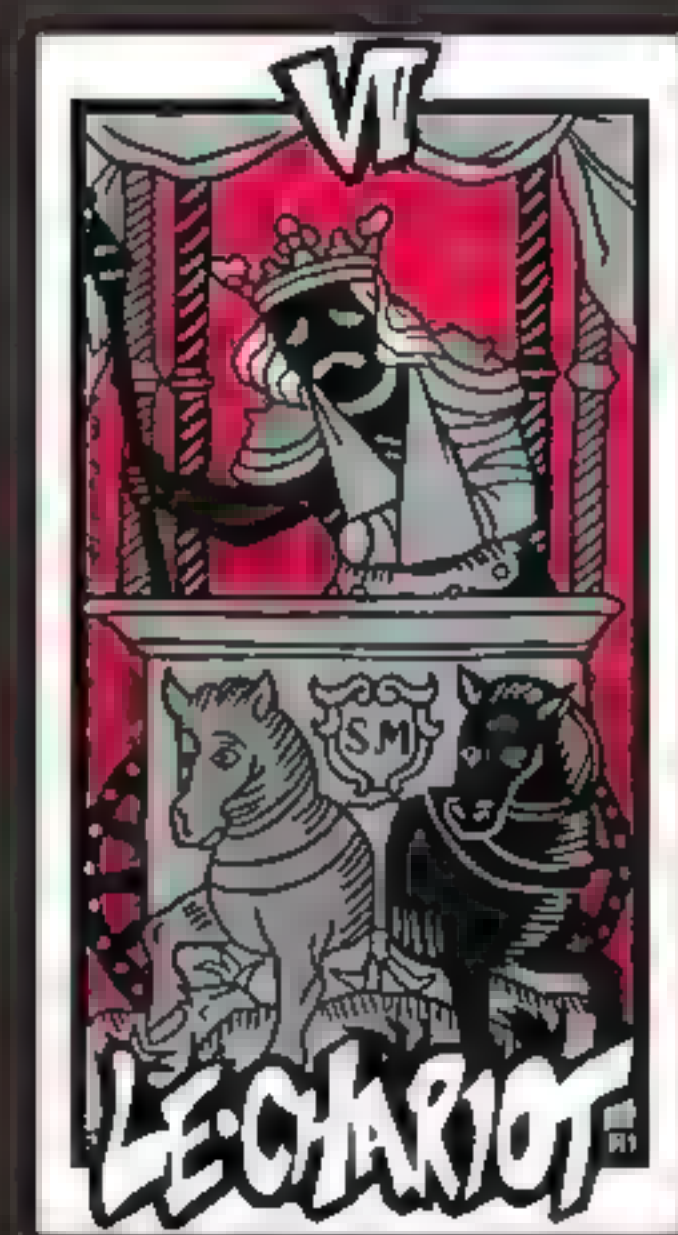
皇帝



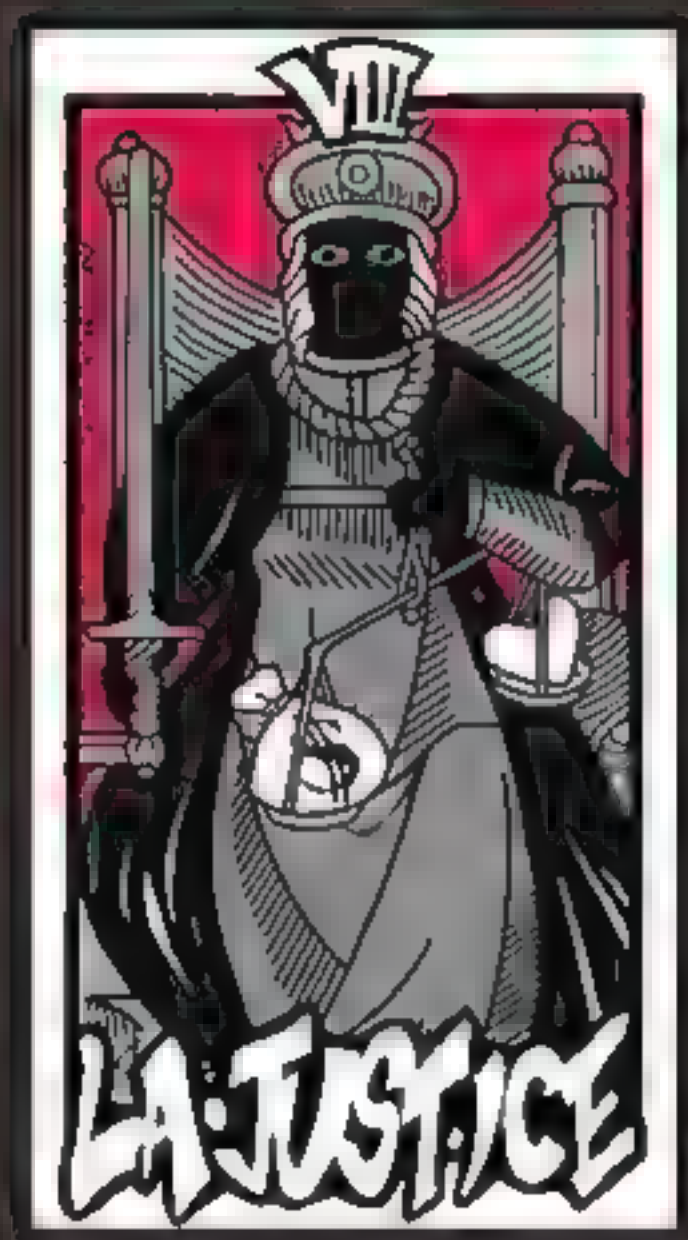
教皇



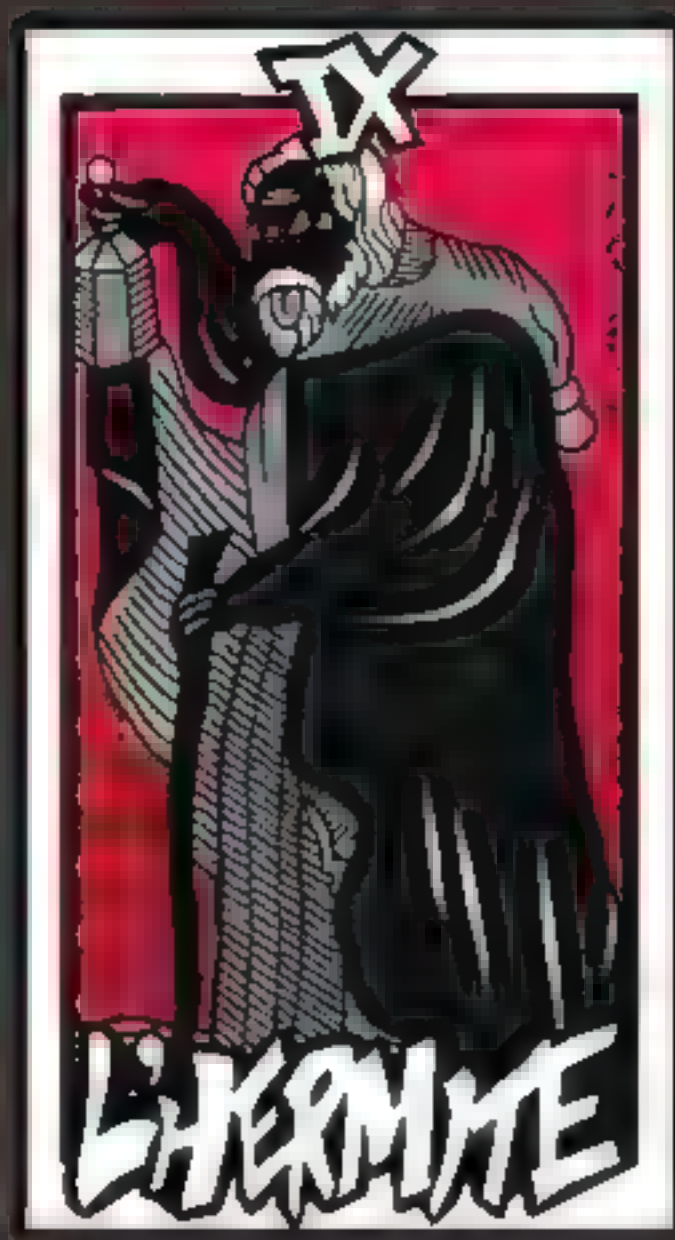
恋人



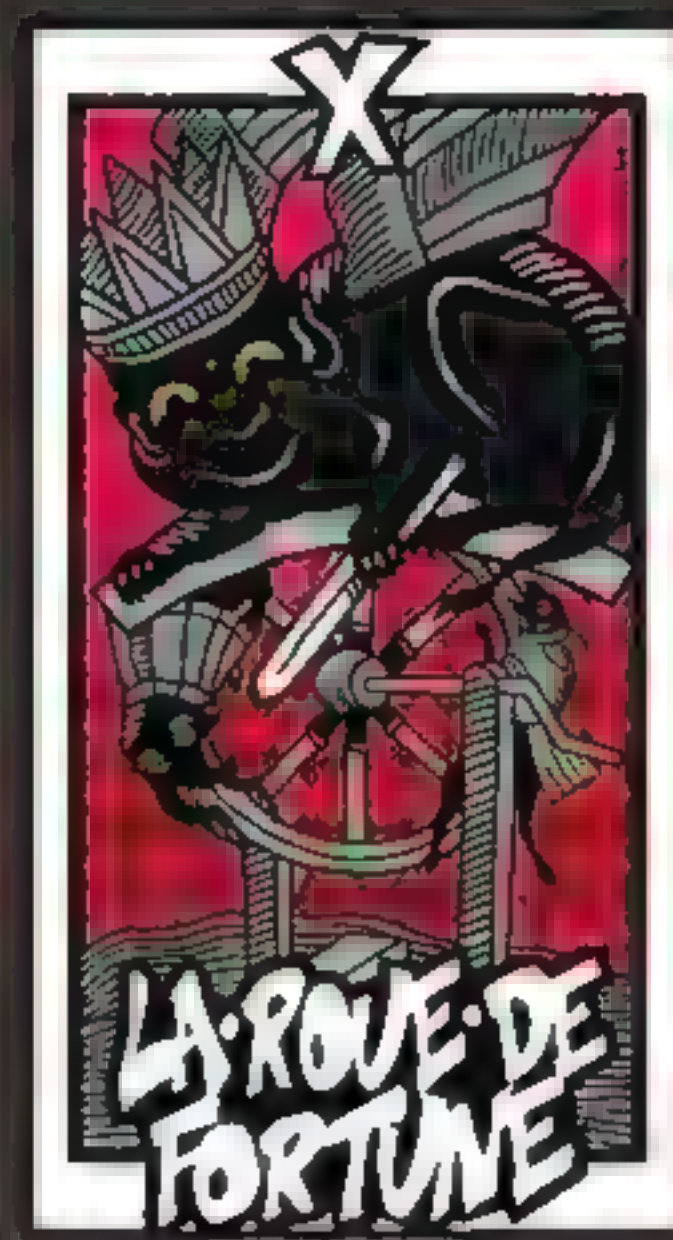
戦車



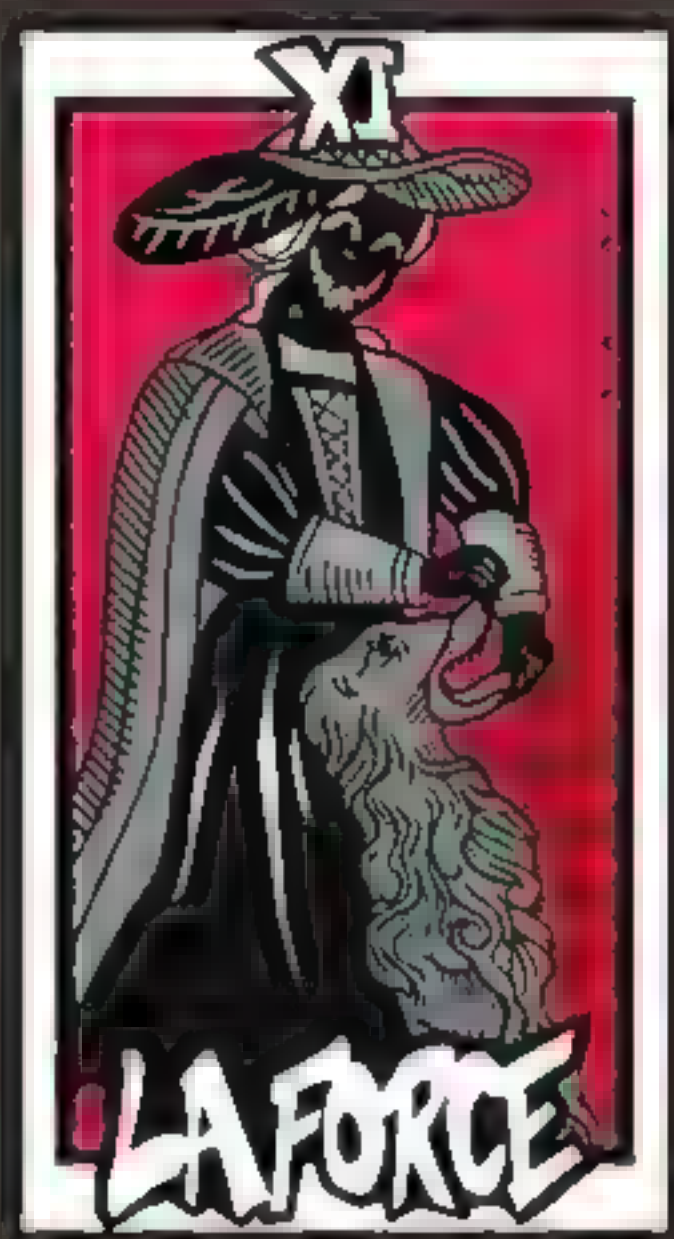
正義



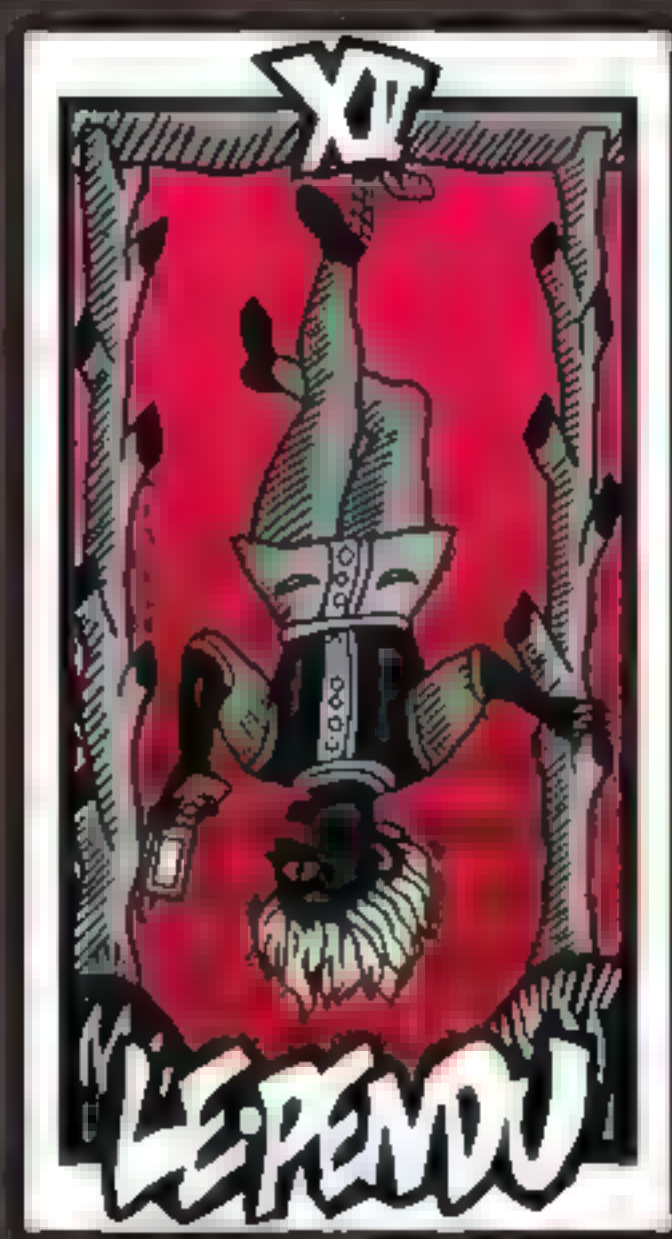
隱者



運命



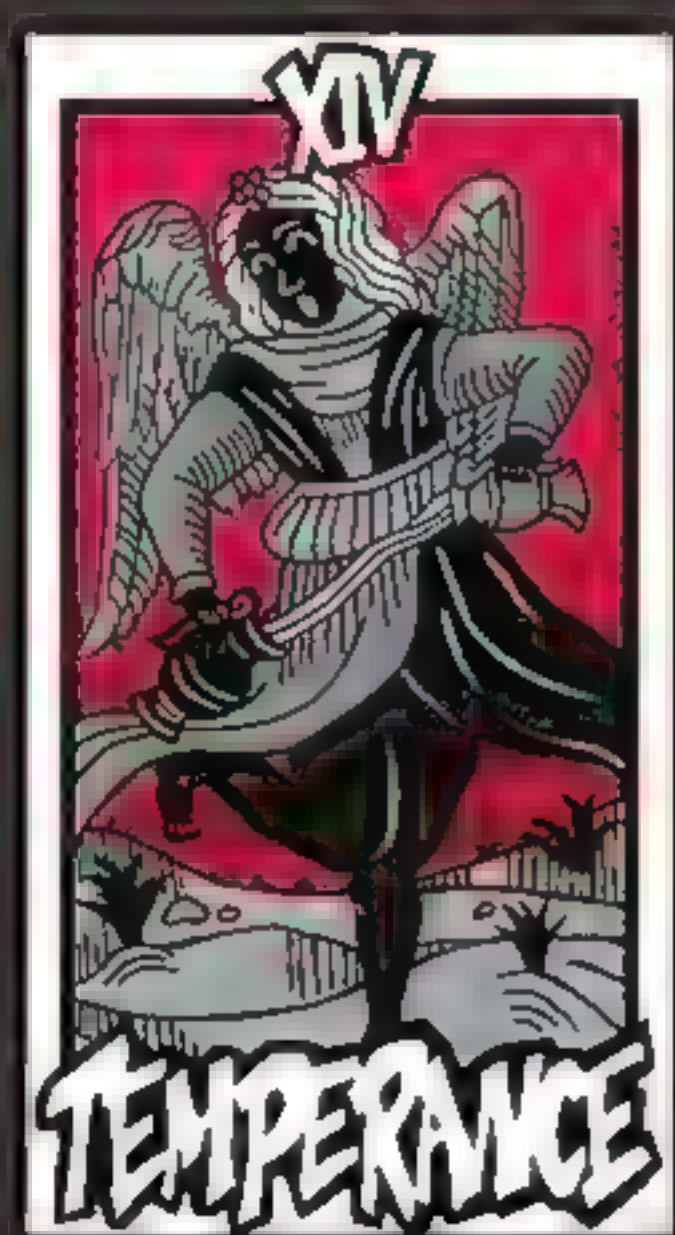
剛毅



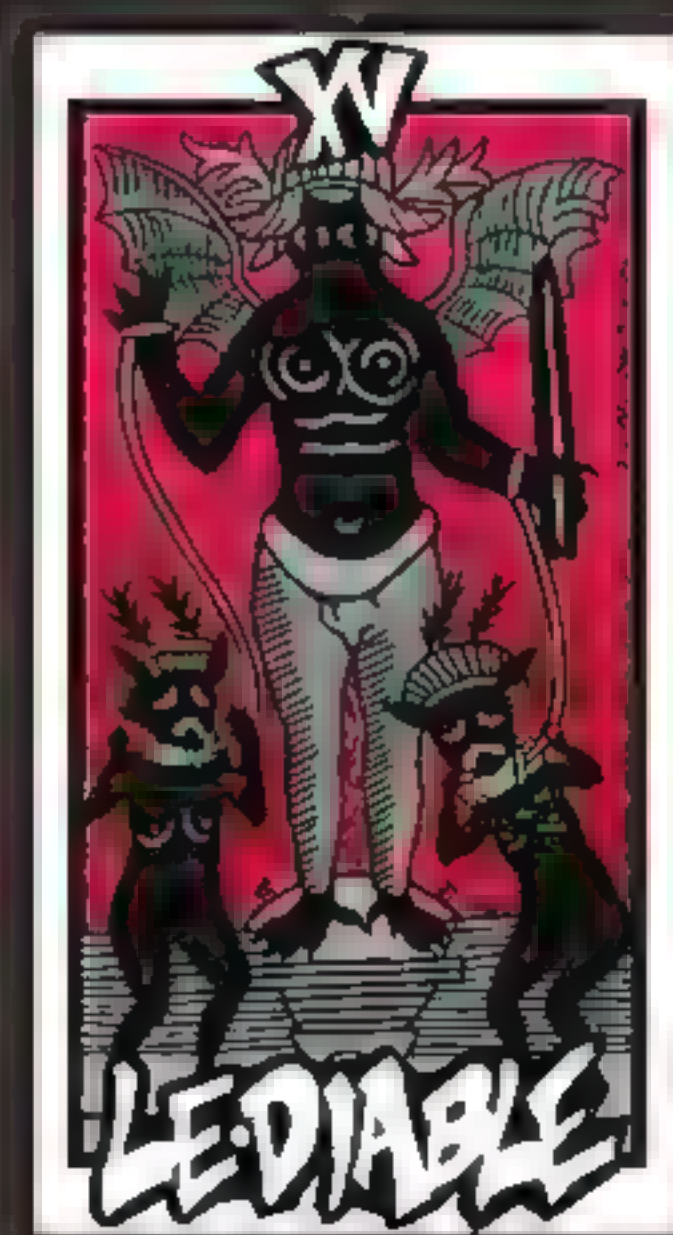
刑死者



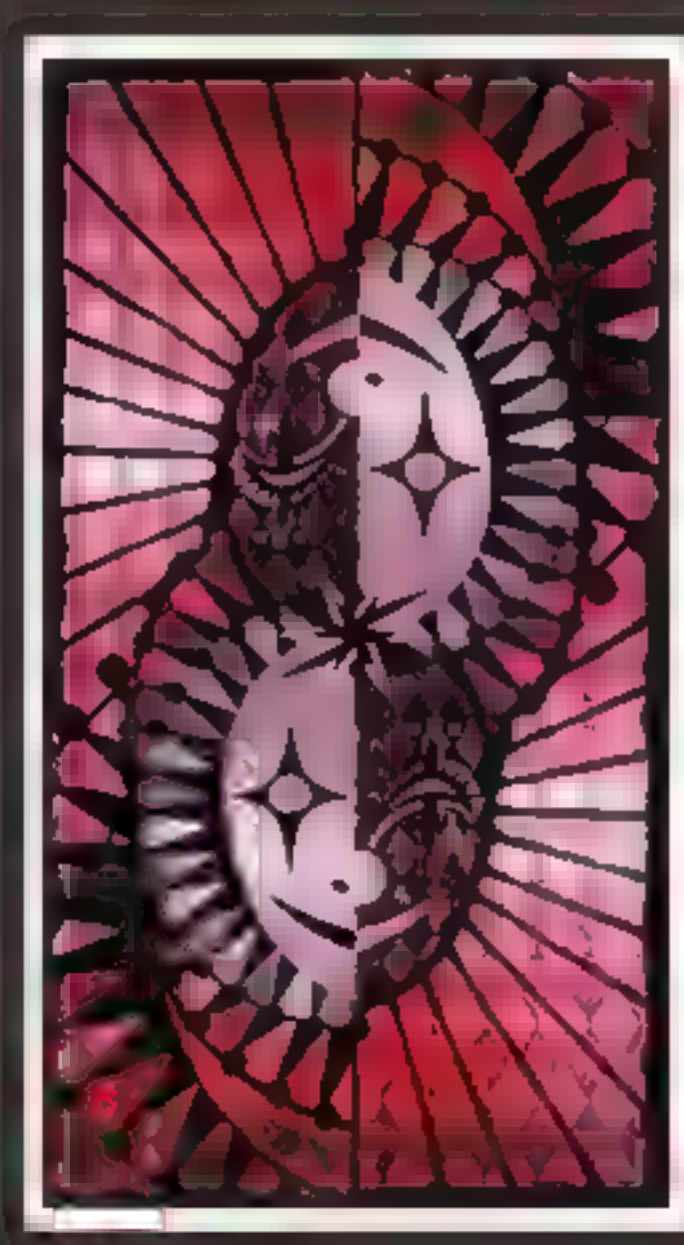
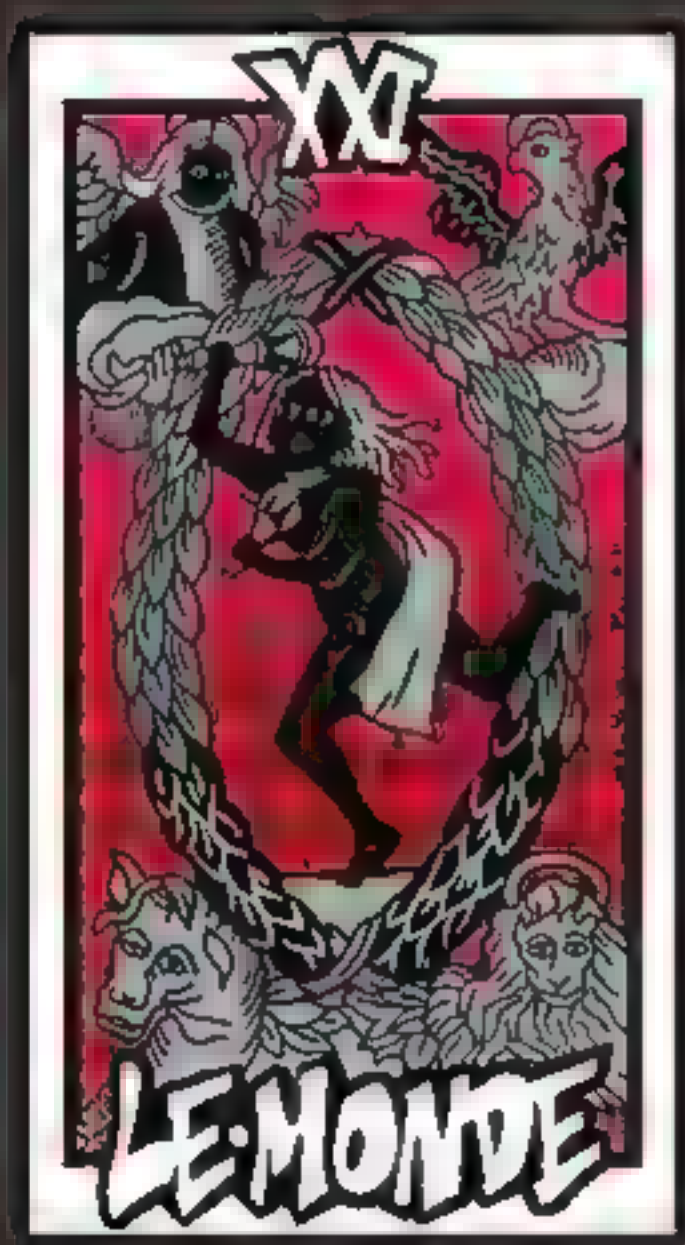
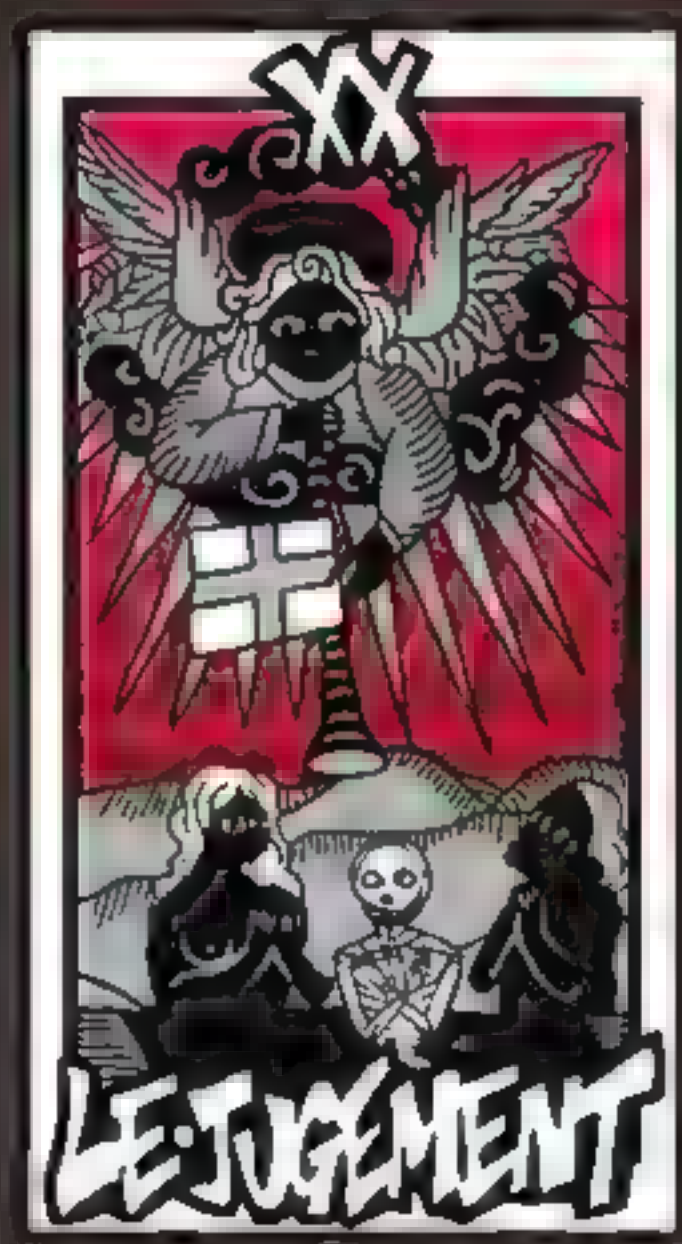
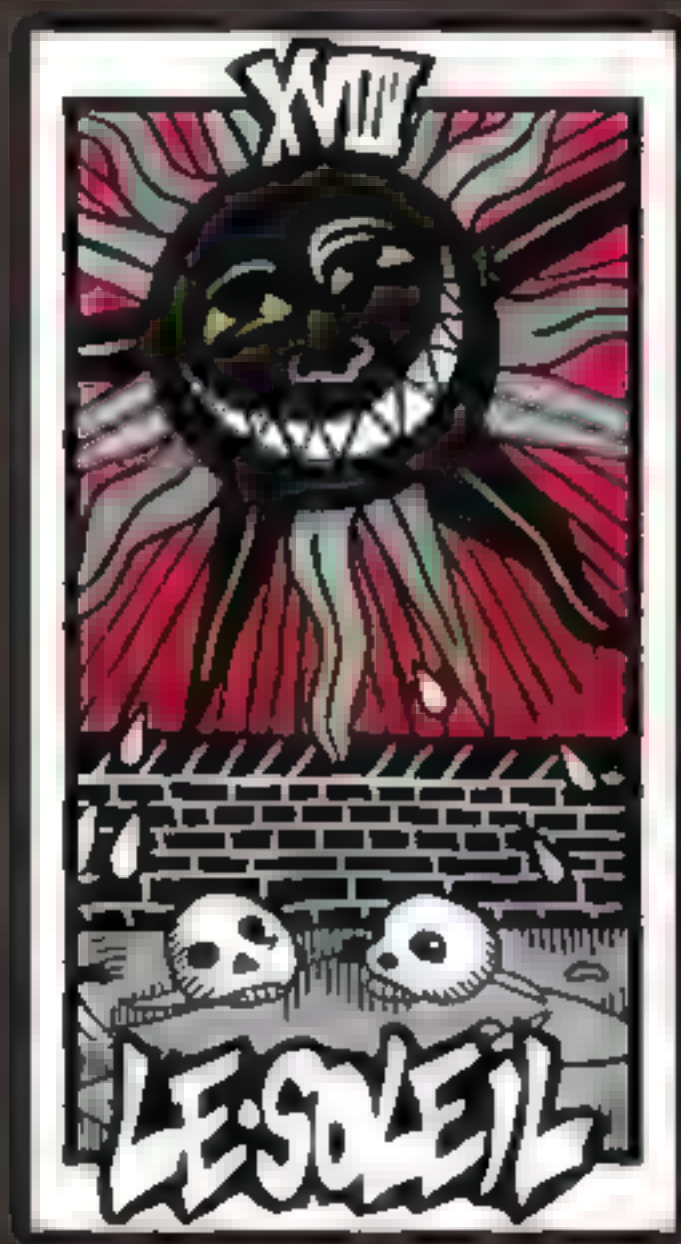
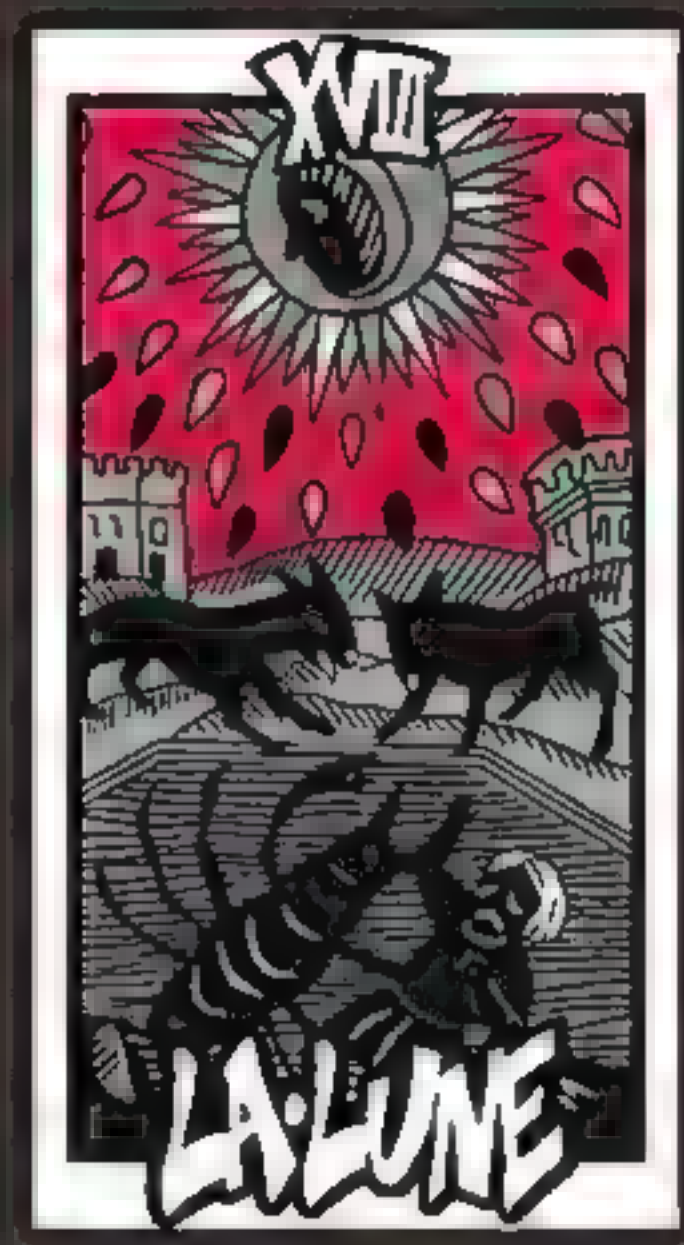
死神



調和

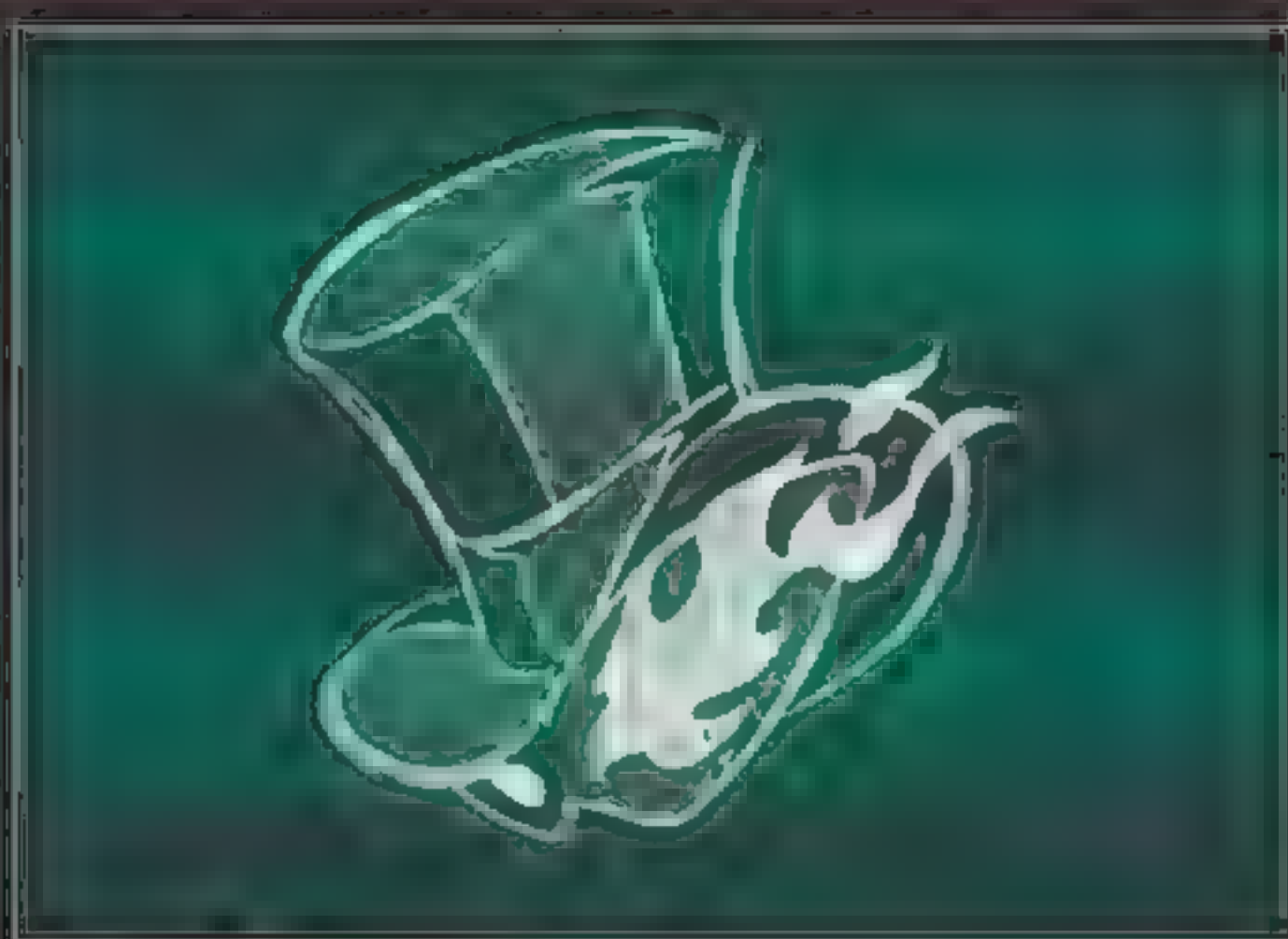


悪魔



黒板の落書き

Blackboard

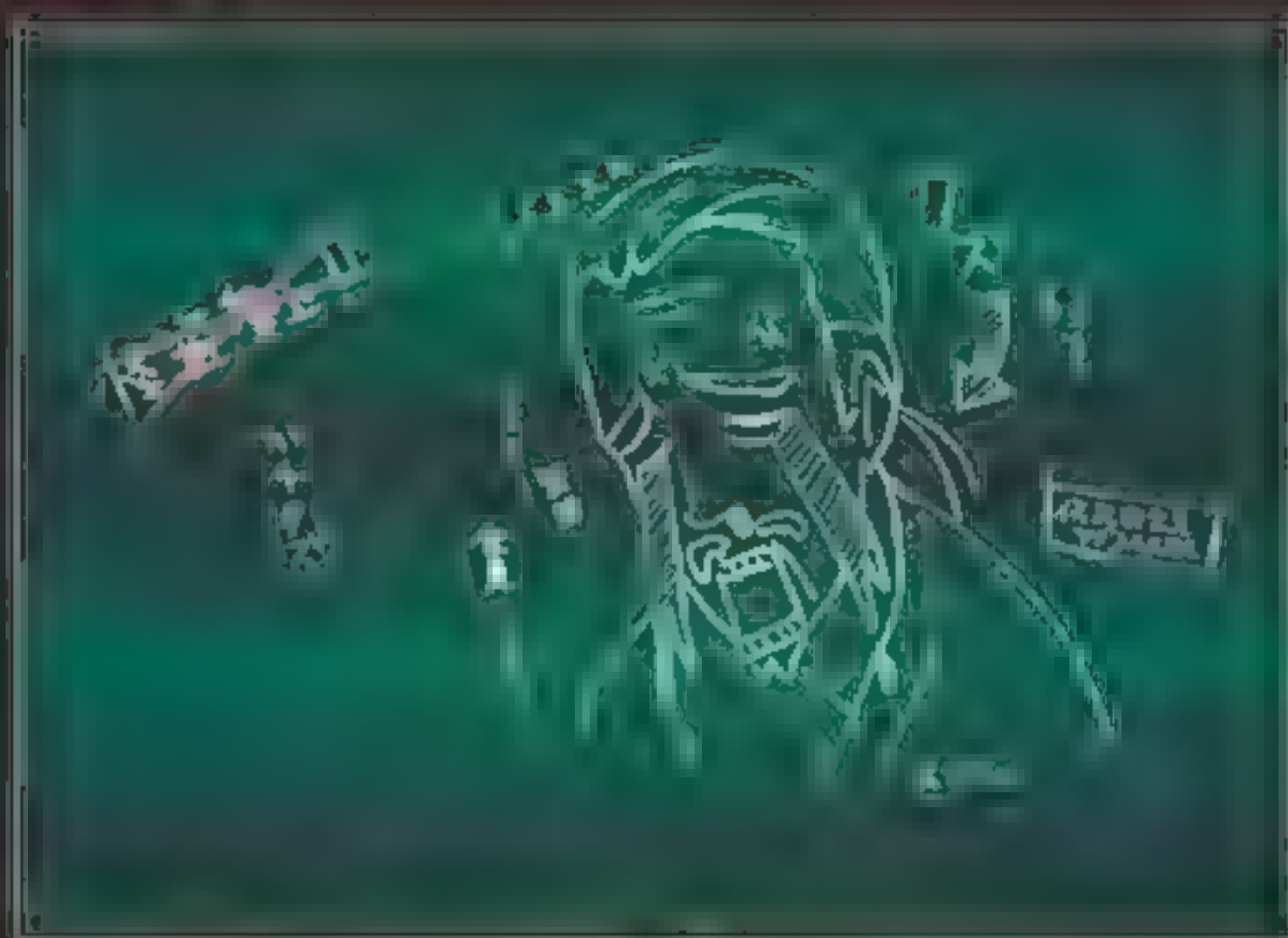


前の黒板



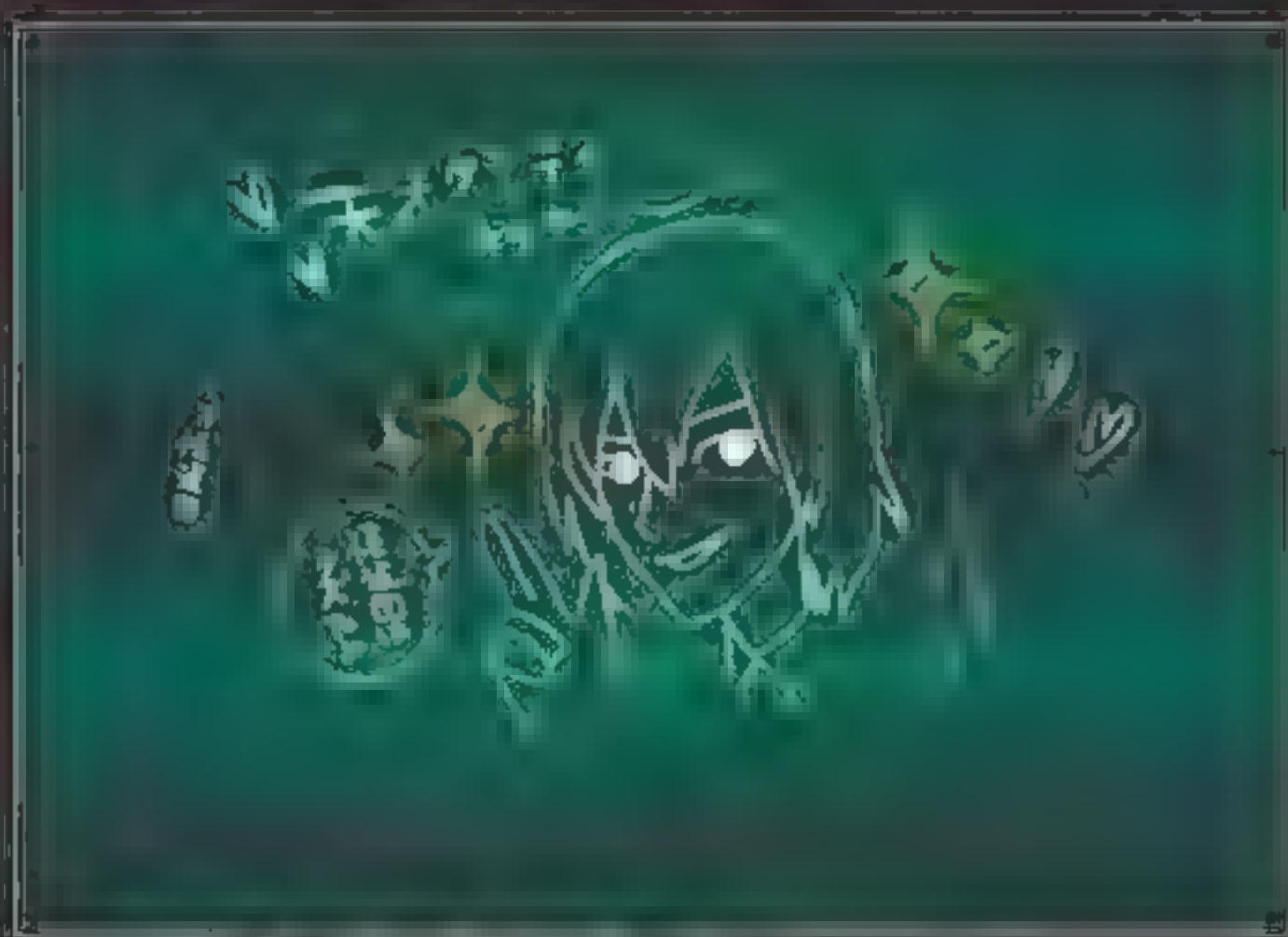
後ろの黒板

5月6日～6月5日



後ろの黒板

6月6日～6月11日



後ろの黒板

6月12日～7月10日



後ろの黒板

7月11日～7月19日



後ろの黒板

7月20日～7月23日

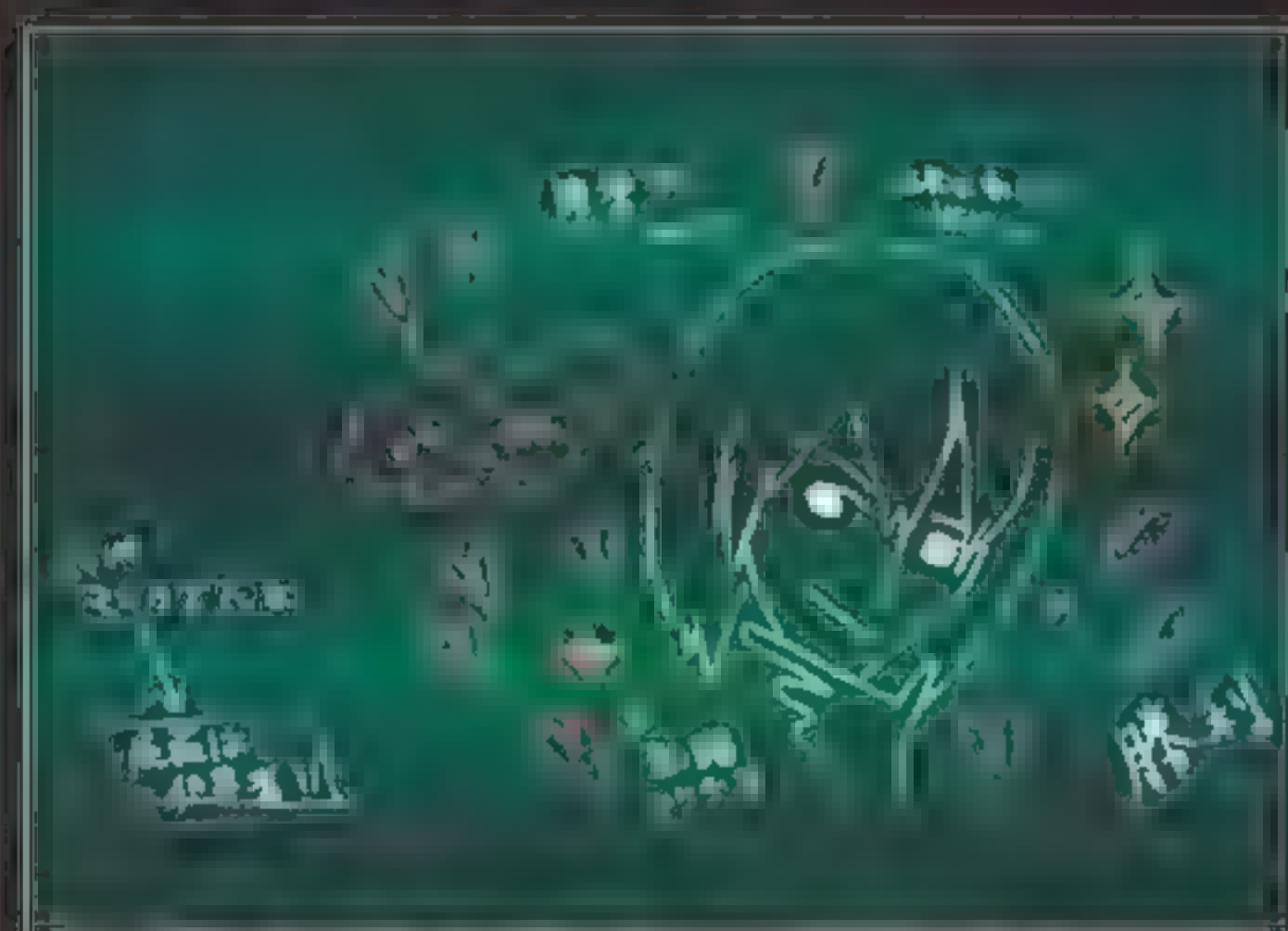


後ろの黒板

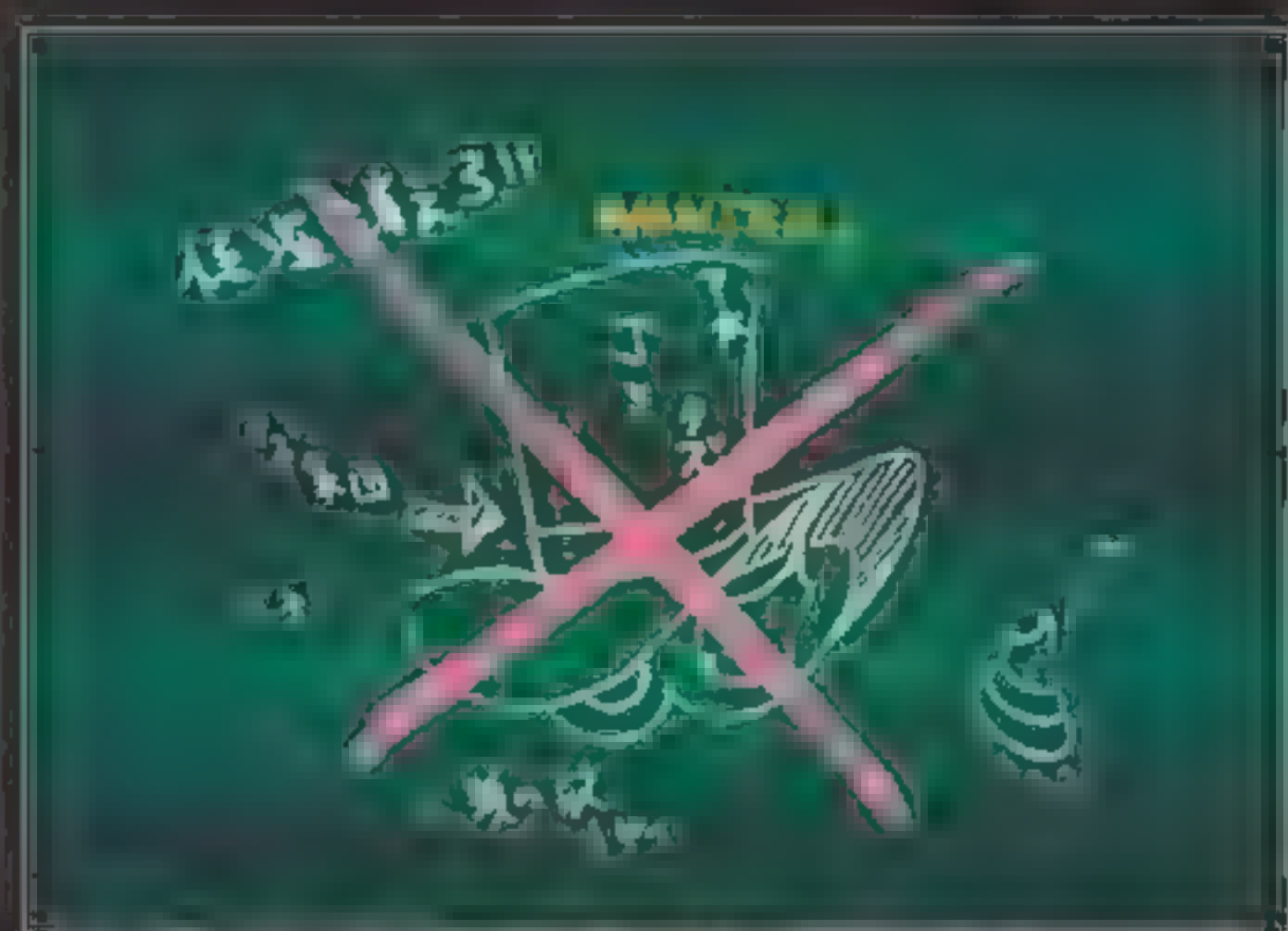
8月1日～9月6日



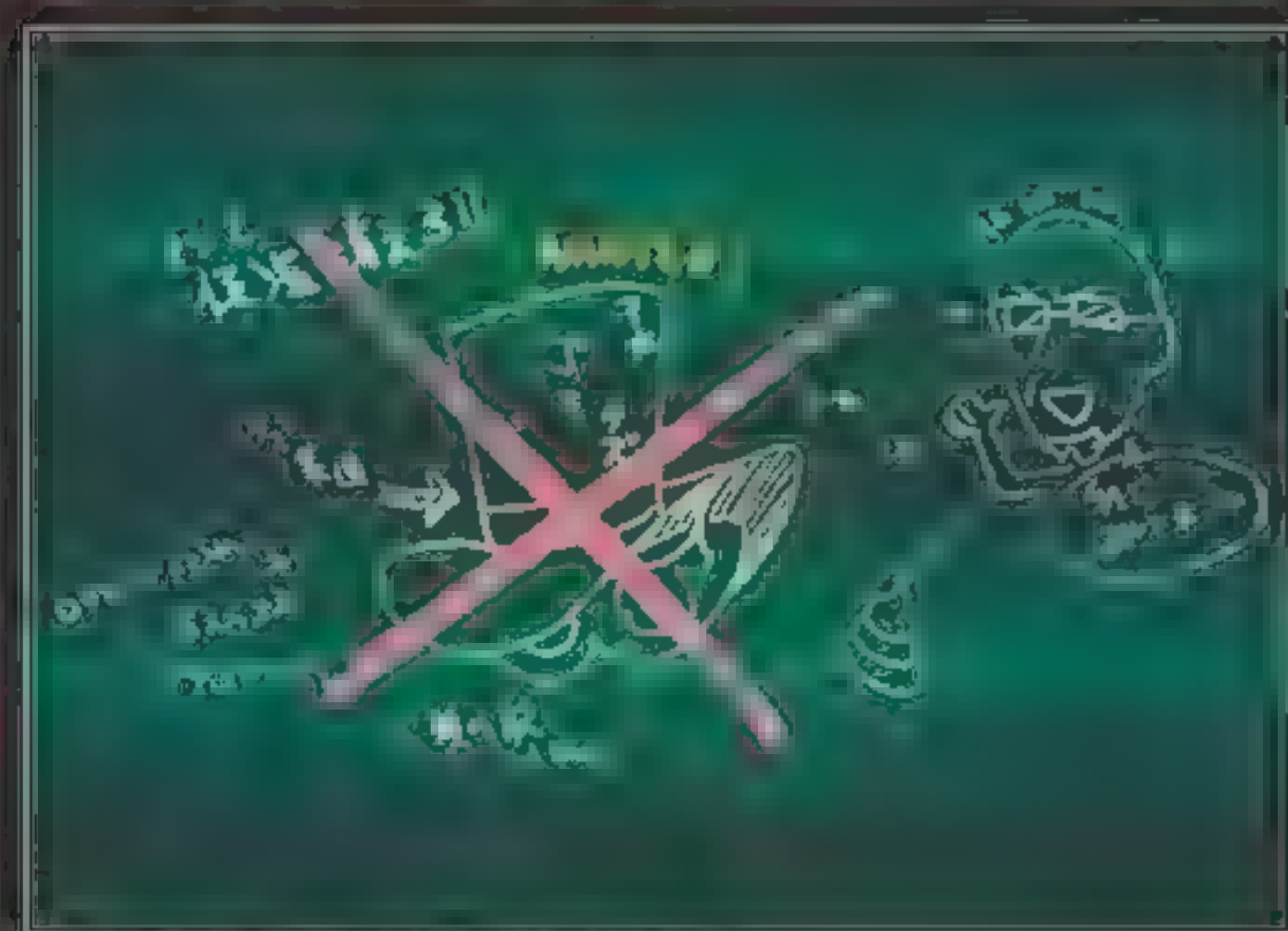
後ろの黒板 9月16日～10月12日



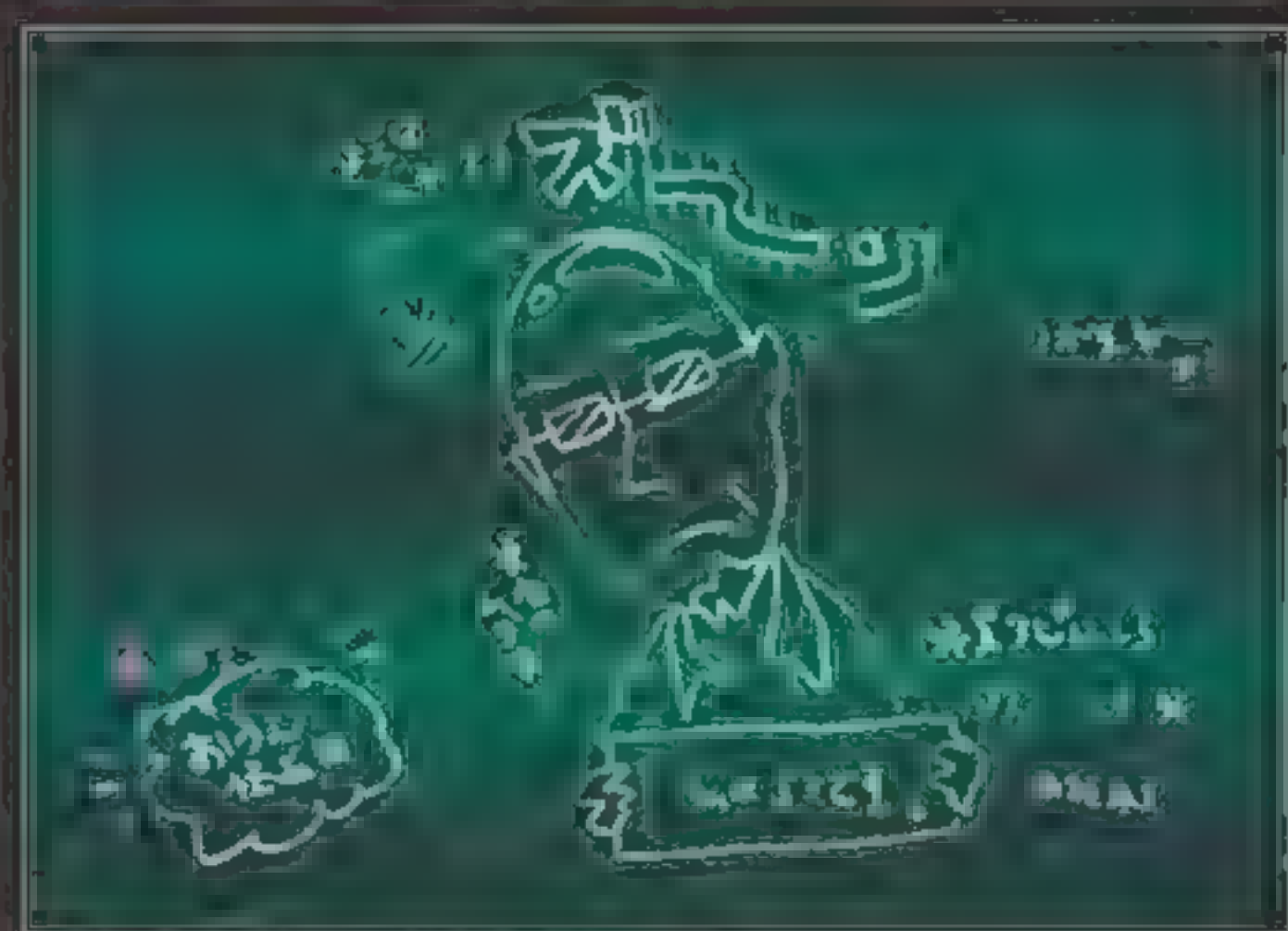
後ろの黒板 10月13日～10月31日



後ろの黒板 11月1日～11月8日



後ろの黒板 11月9日～11月19日



後ろの黒板 11月20日～11月27日

• Free



PUSH BOTTOM 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

MONDAY 月

TUESDAY 火

WEDNESDAY 水

朝 午前 昼間 昼休み

THURSDAY 木

FRIDAY 金

夜 午後 放課後

SATURDAY 土

SUNDAY 日

BONUS!

CHECK!

GoTo

SNS

Attack!

Action!

Steal!

Talk

Chance!

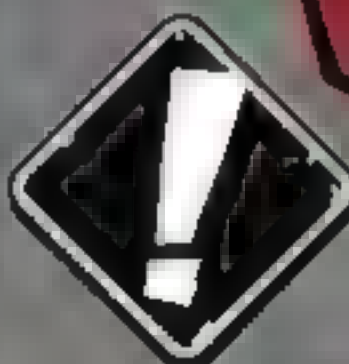
Listen

SMS

攻防選

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Money



Item

Arch

BLOCK

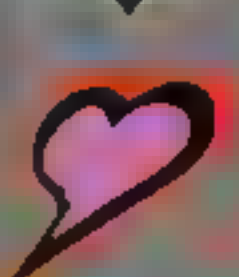
0 1 2 3 4 5 6 7

WEAK!!

WEAK!!

Result

8 9



SPECIAL SWORD BATON TOUCH
BACK GUARD PERSONA PARTY
SHOT ORDER GUN TACICS
ANALYSIS ITEM ESCAPE SHOT!

MAX
LEVEL UP!!

RANK UP!!

TAKE YOUR TIME

WEAK

STOCK FULL!!

RANK UP!

RANK MAX!

CRITICAL TECHNICAL

花組注進

ロートアイランド

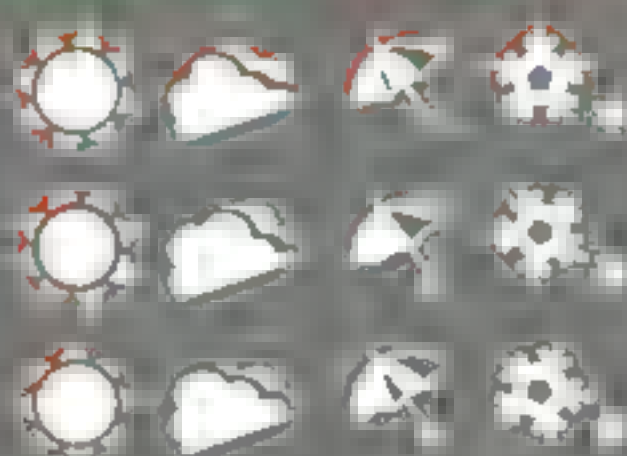
ワリラ景雨

梅雨

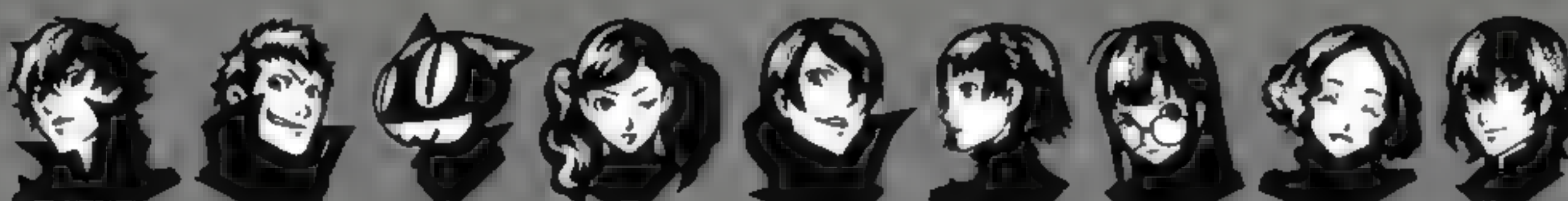
フルエンガ注進

熱海渡

台風注進

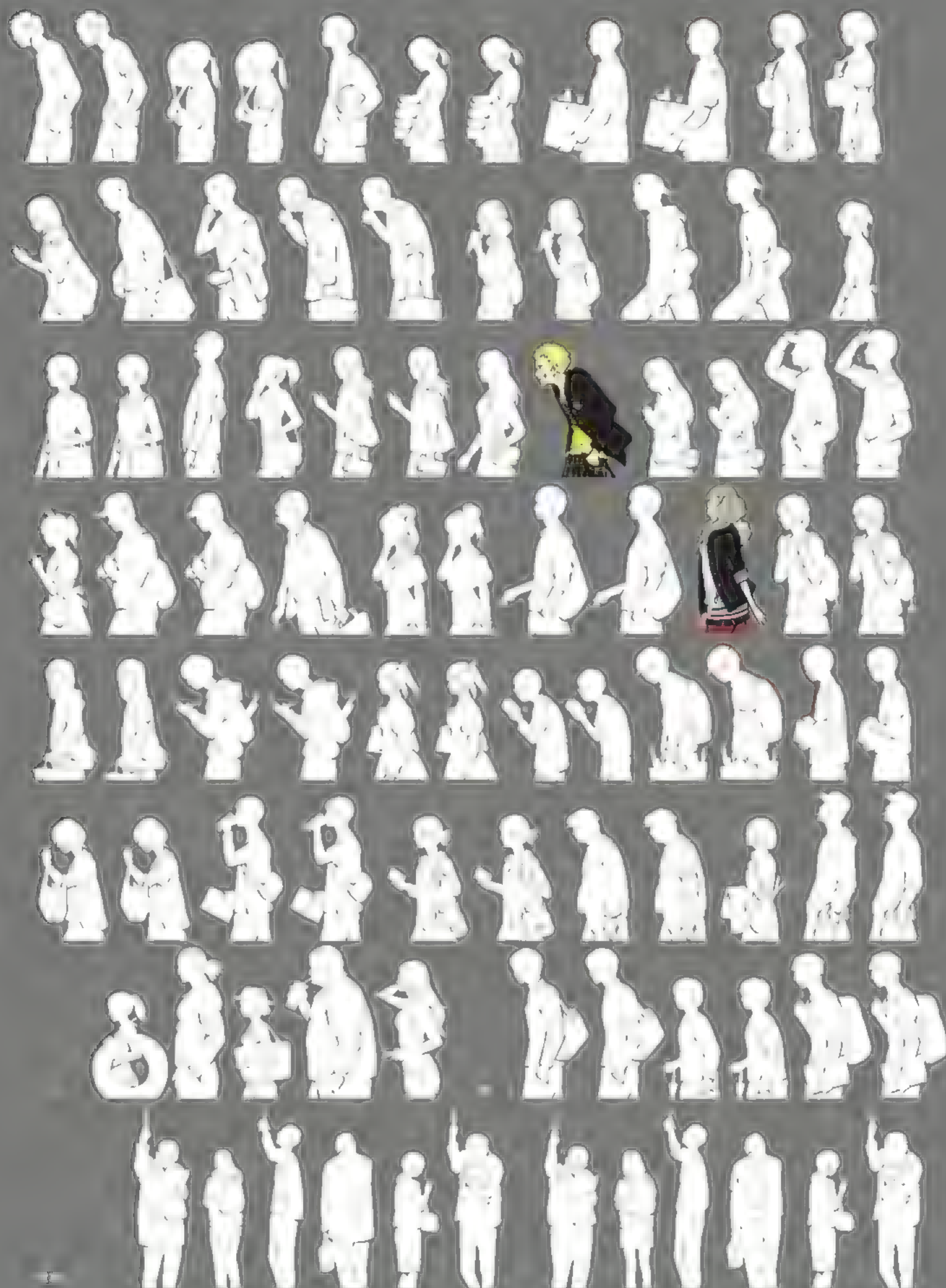


キャラクターアイコン



すれちがう人々

2007

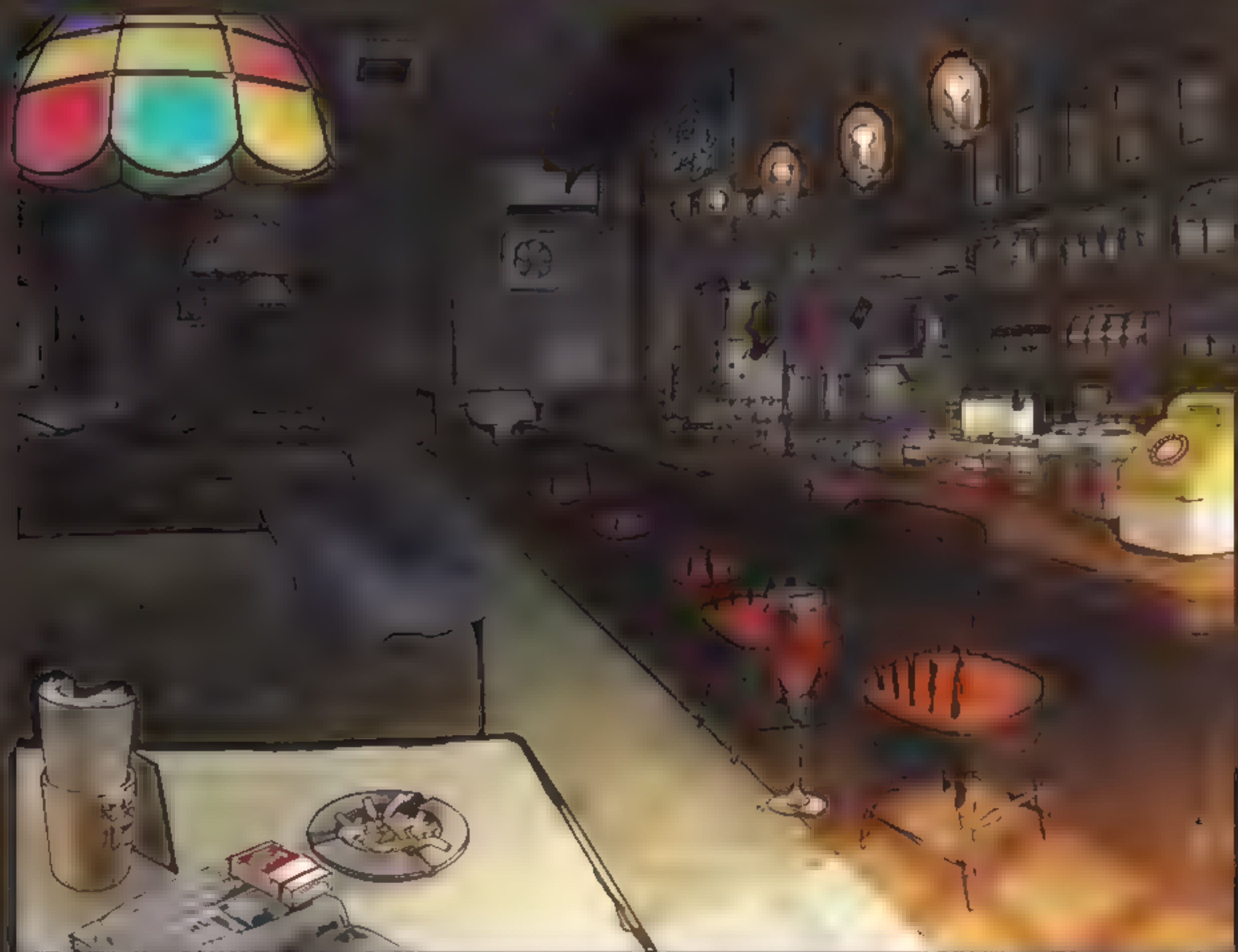


美術設定画

Set Image



喫茶店外観イメージ



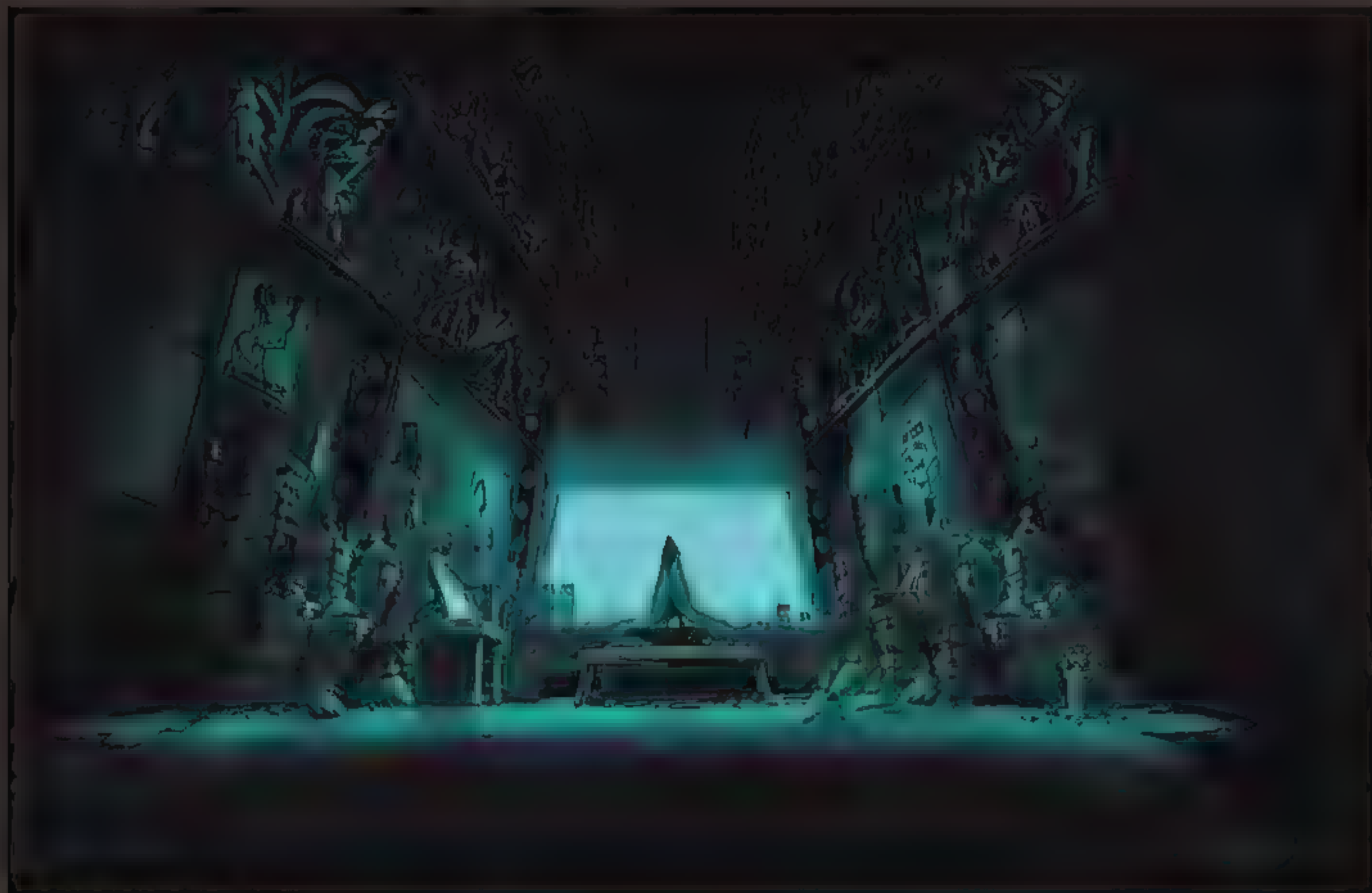
喫茶店内観イメージ



喫茶店内観(2002)



路地裏(2002)



引きこもりの世界イメージ



引きこもりの居場所イメージ



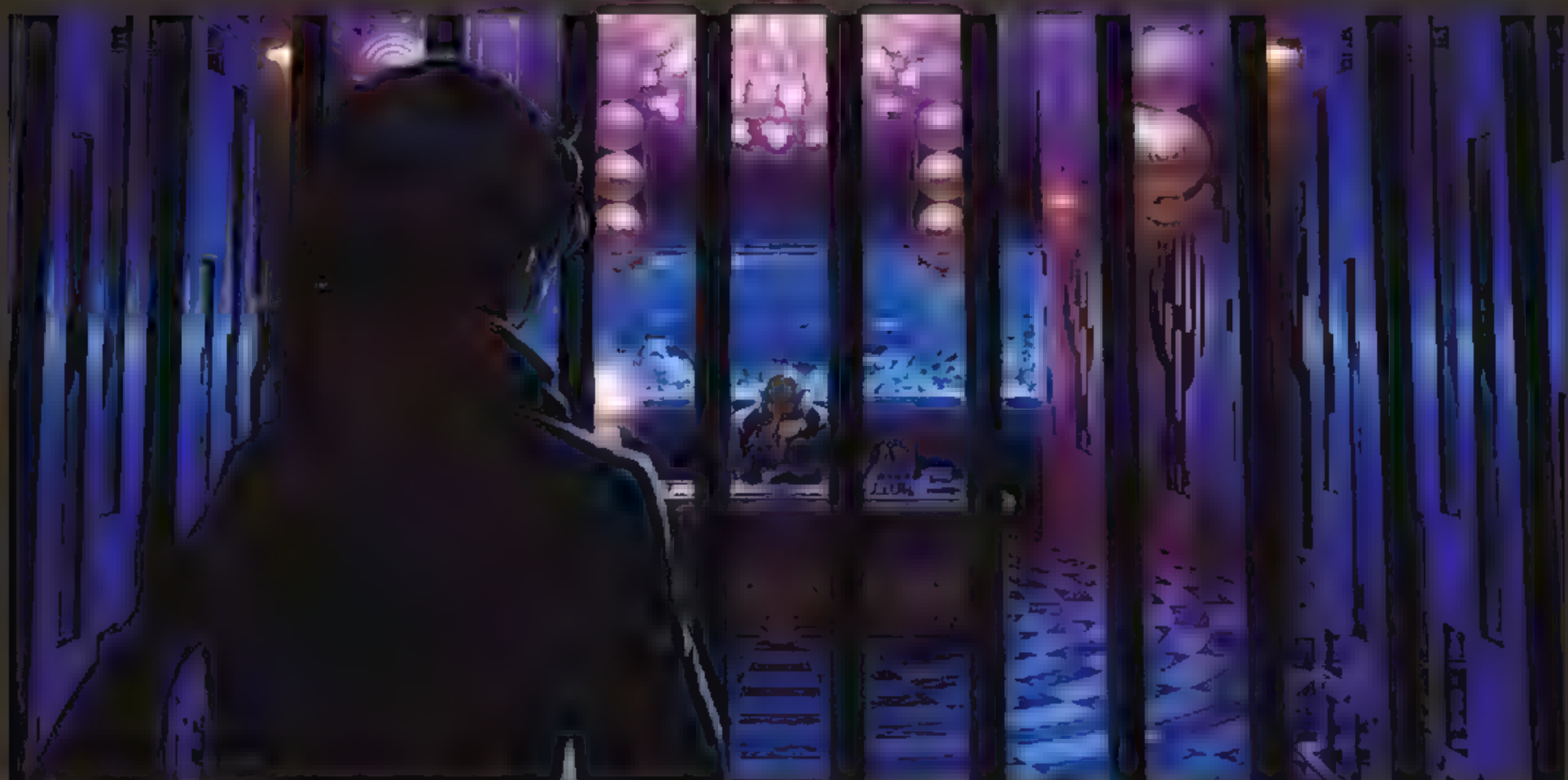
主人公の家の外観



主人公の部屋の内観



ベネクトドームステージ2



ベネクトドーム刑務所裏



秀尽学園高校外観イメージ



秀尽学園高校外観イメージ2



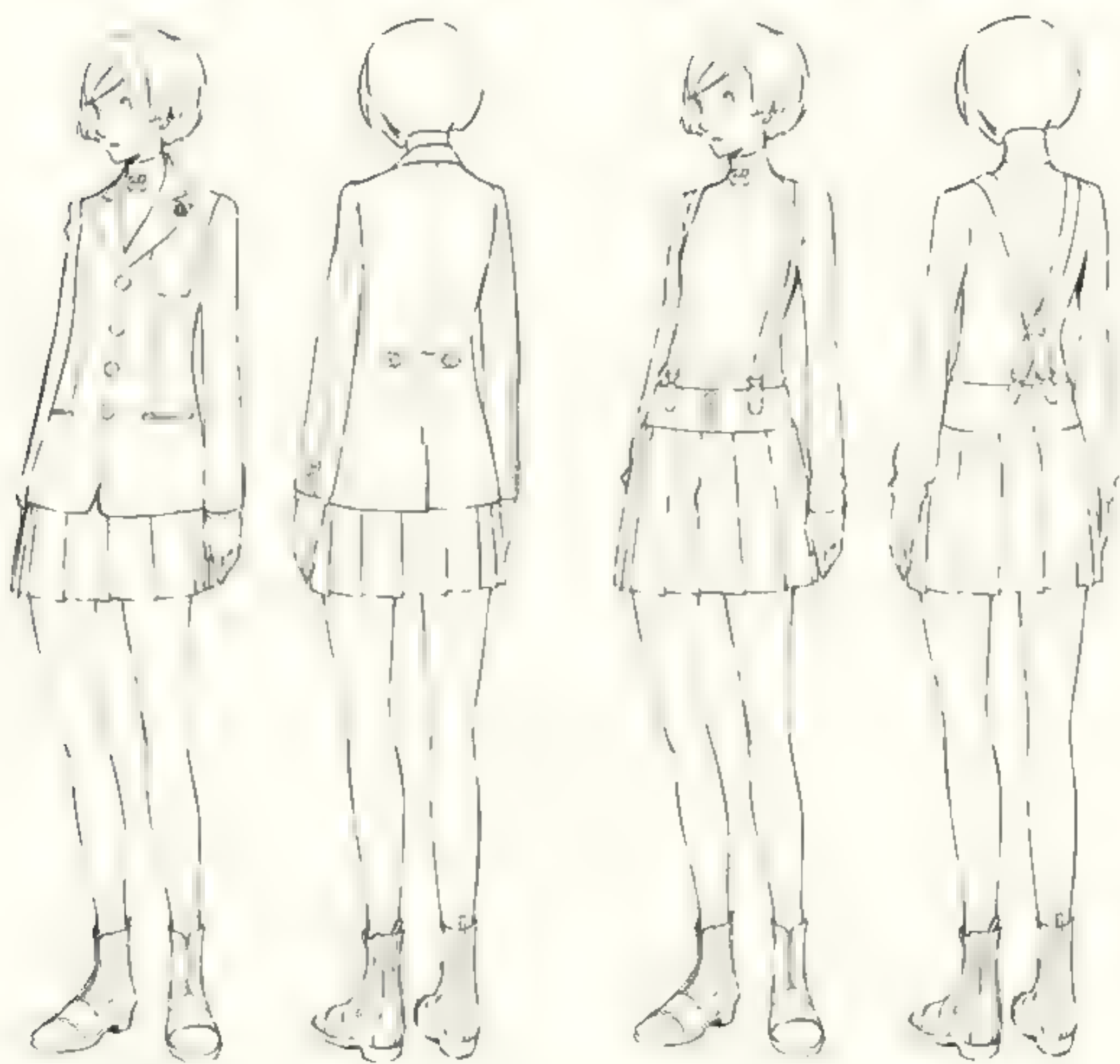
！秀尽学園高校男子冬服設定！



！秀尽学園高校校章！



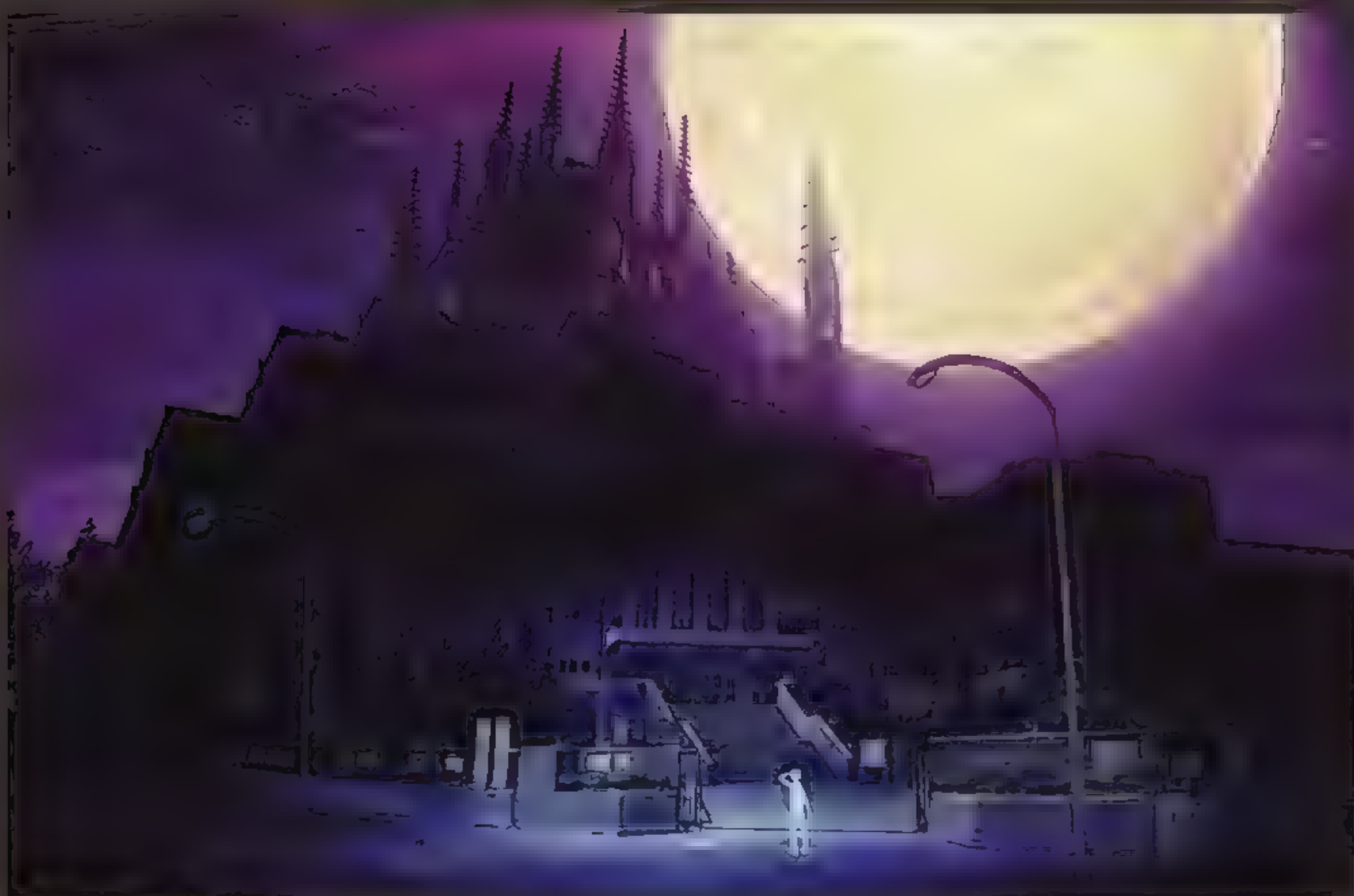
秀尽学園高校女子冬服設定



シャツのデザインは
冬服のシャツと同じにしたい



サスペンダーは
生徒は、有無がOKで



カモシダ・パレス外観イメージ1



カモシダ・パレス外観イメージ2



カセシダ・パレス内部イメージ1



カセシダ・パレス内部イメージ2



実写写真

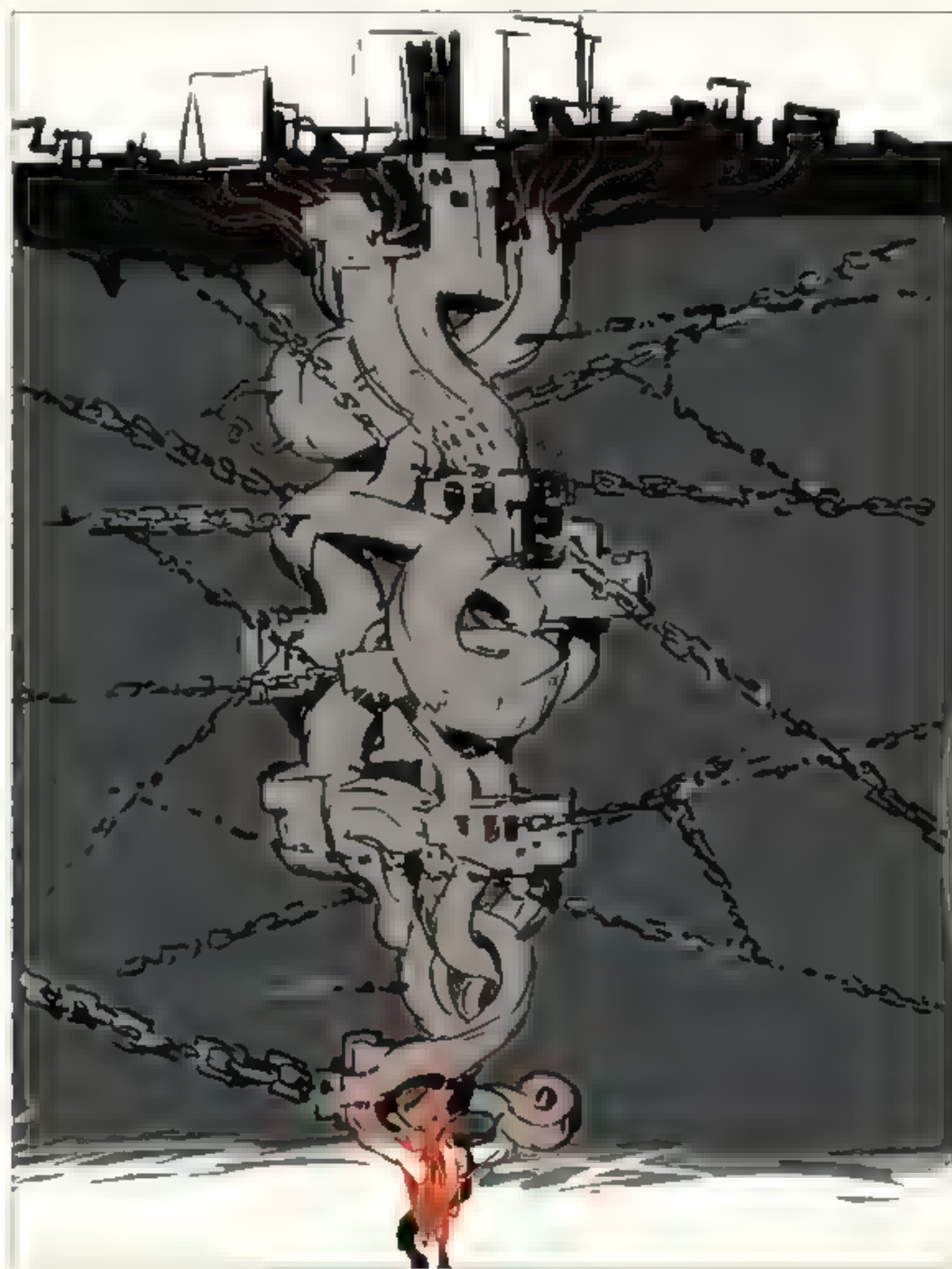


シドウ・パレスイメージ





| メメントス全景イメージ2 |



| メメントス全景イメージ3 |



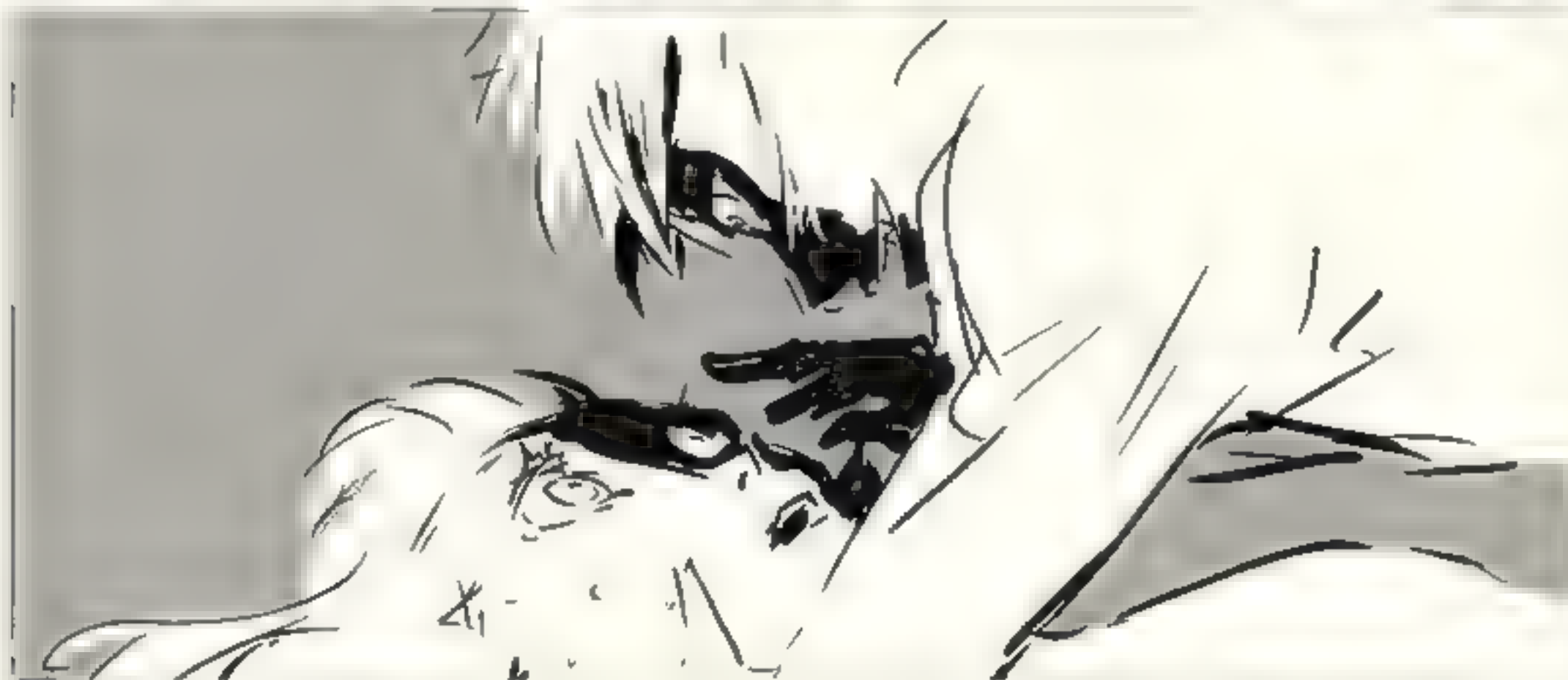
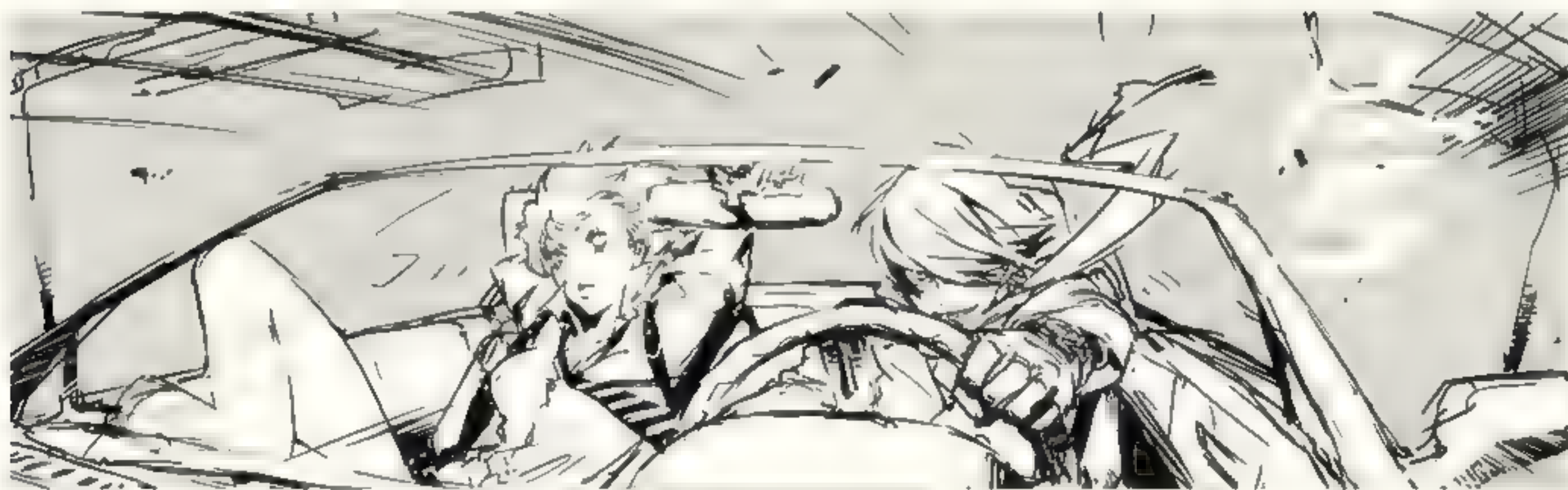
| メメントス全景イメージ4 |

ゲームイメージ構築スケッチ

Concept Sketch



ゲームイメージ1



ゲームイメージ2



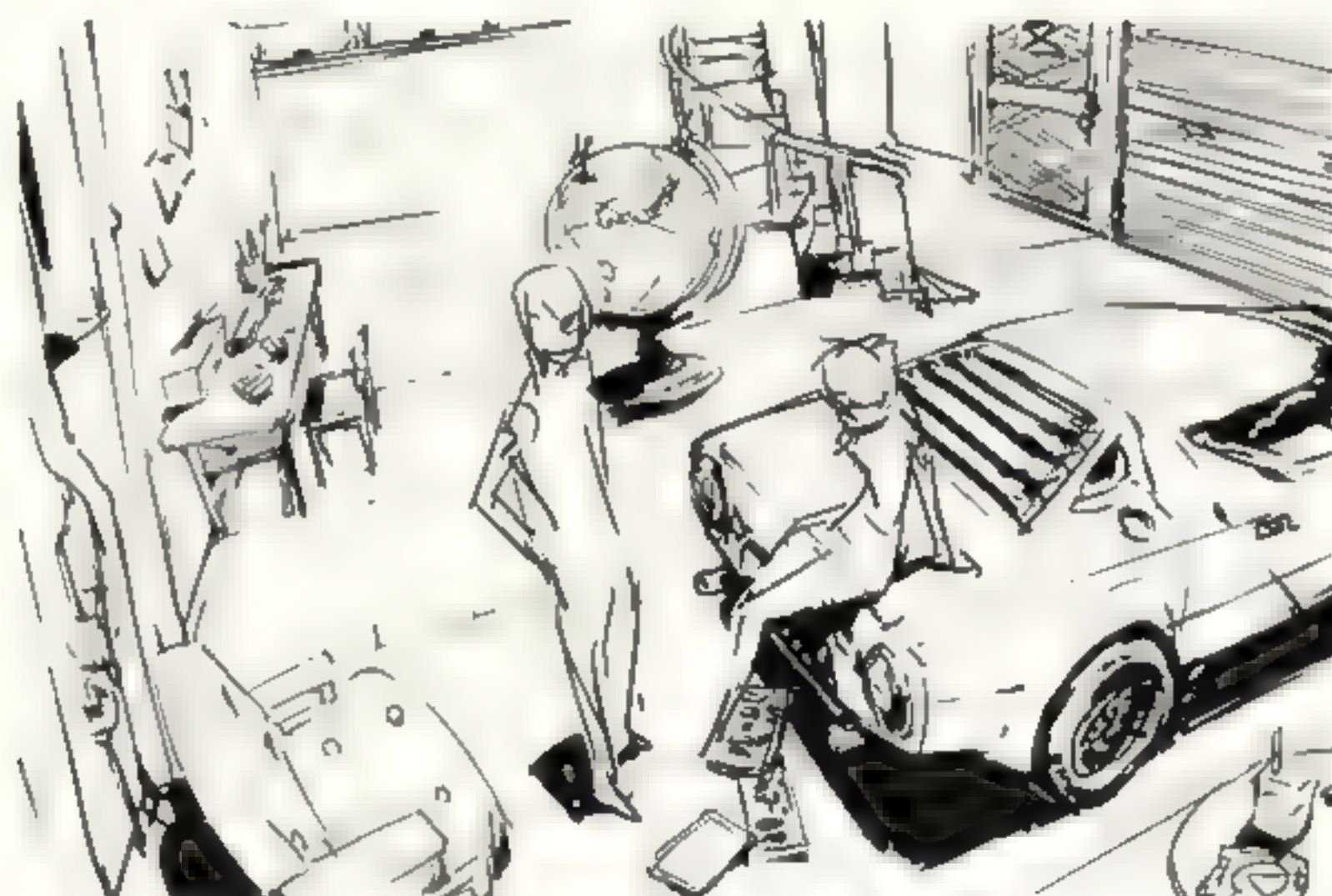
ゲームイメージ3



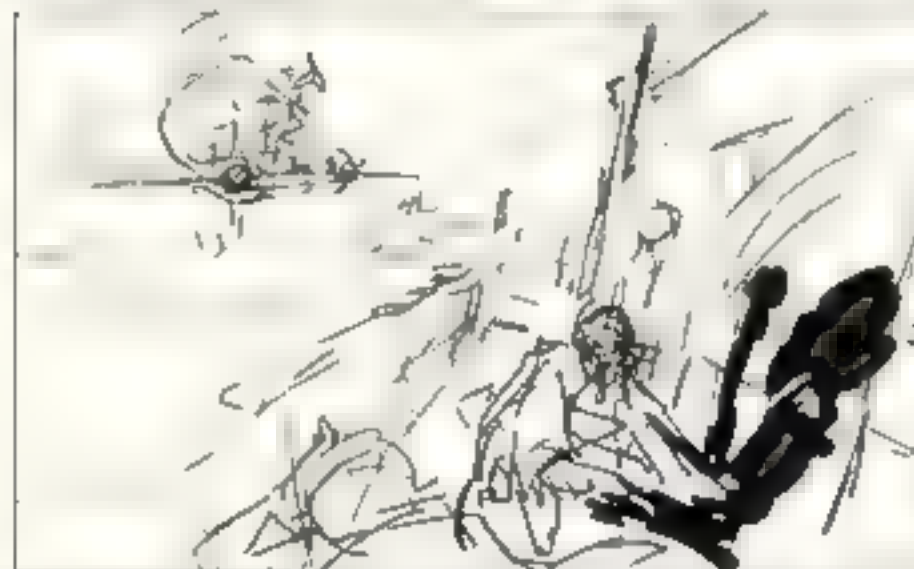
ゲームイメージ4



| ゲームイメージ5 |



| ゲームイメージ6 |



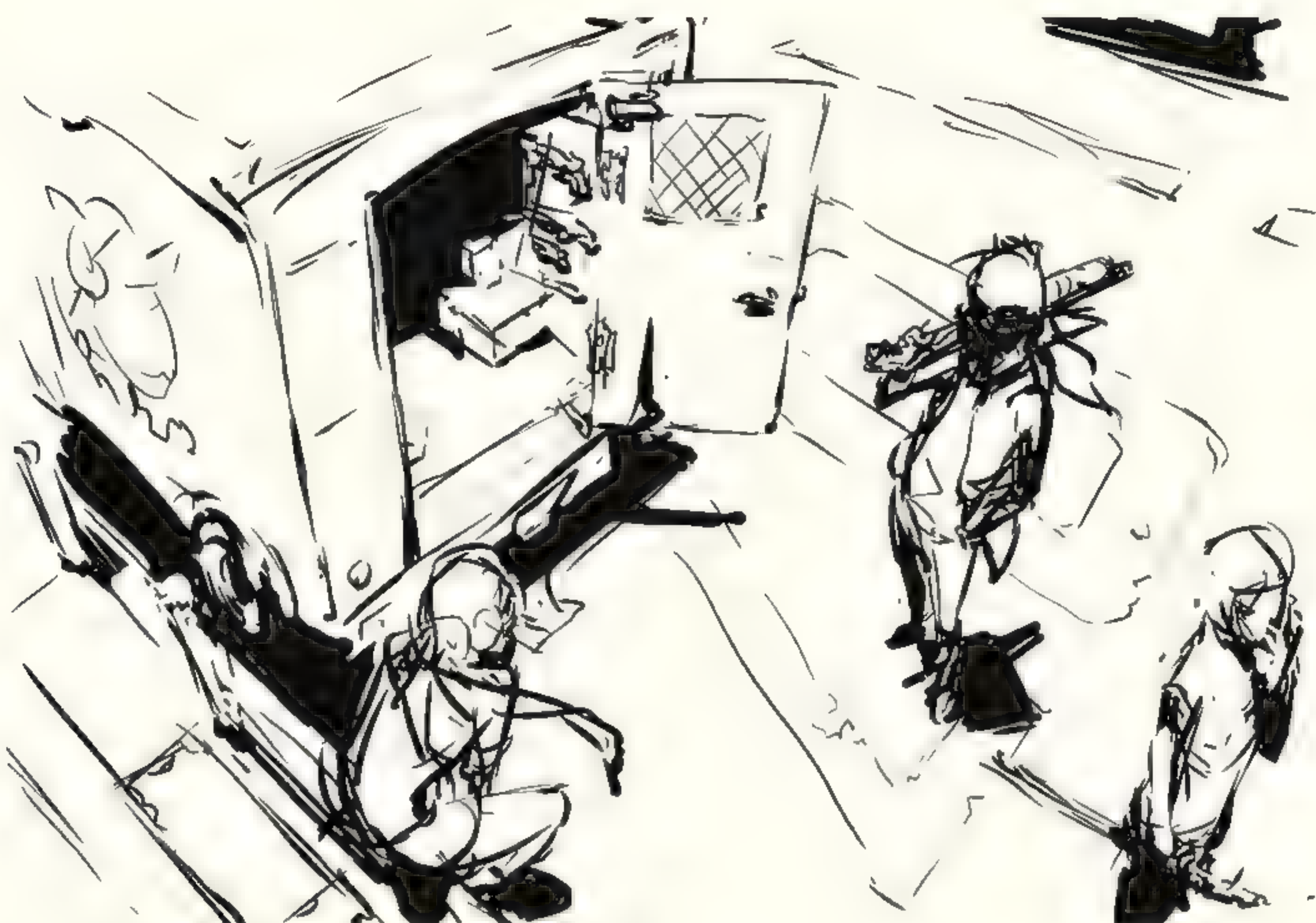
| ゲームイメージ7 |



！ ゲームイメージ8 ！



！ ゲームイメージ9 ！



| ゲームイメージ10 |



| ゲームイメージ11 |



| 舞台イメージ1 |



| 舞台イメージ2 |



| 舞台イメージ3 |



| 舞台イメージ4 |



| 制服イメージ |



「 怪盗服イメージ 」



| 怪盗服イメージ2 |



| 怪盗服イメージ3 |



！ 怪盗服イメージ4 ！



！ 怪盗服イメージ5 ！



怪盗服イメージ6



！ 怪盗服イメージ ！



！ 終攻撃カットインイメージ ！



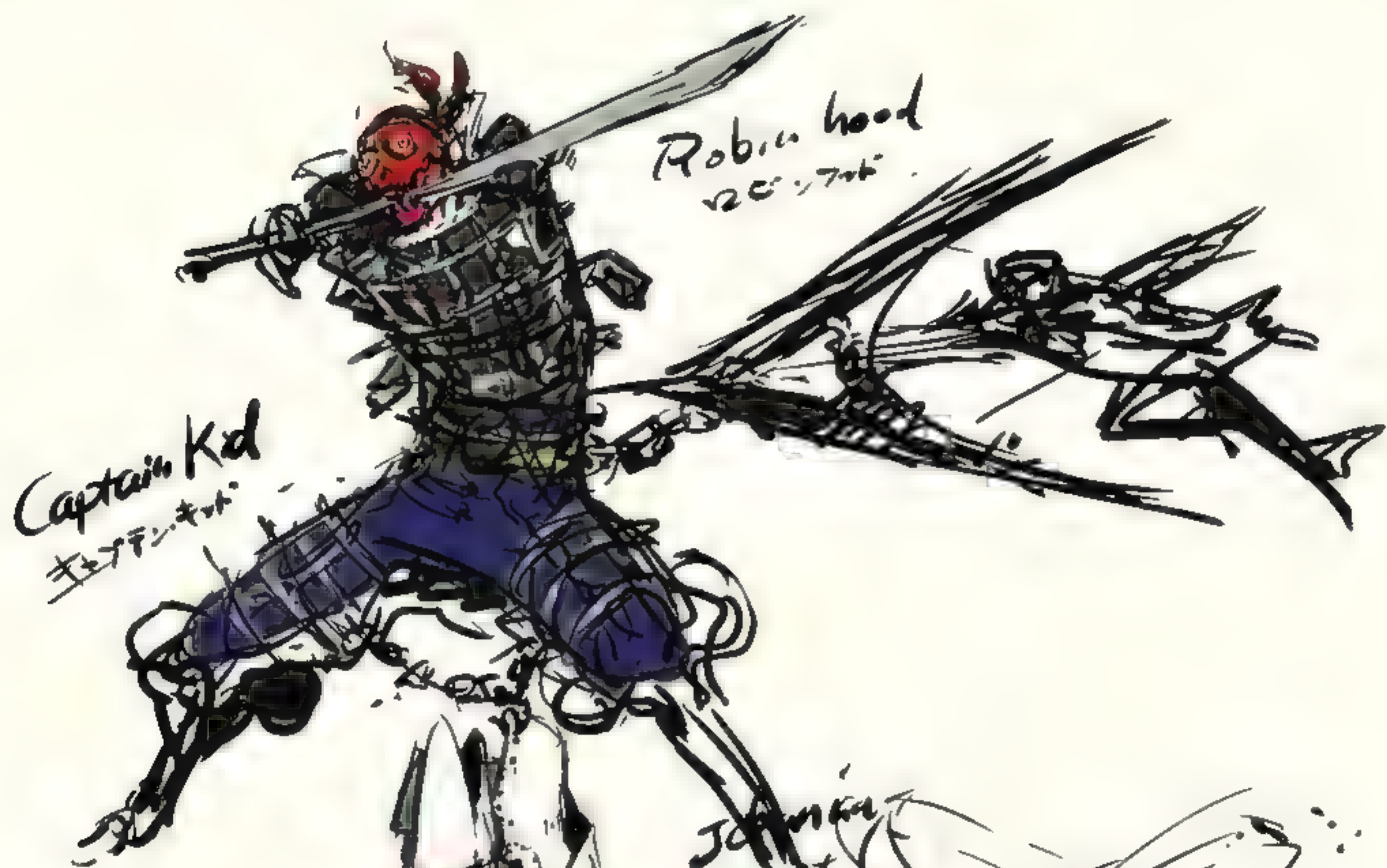
| ペルソナ召喚イメージ1 |





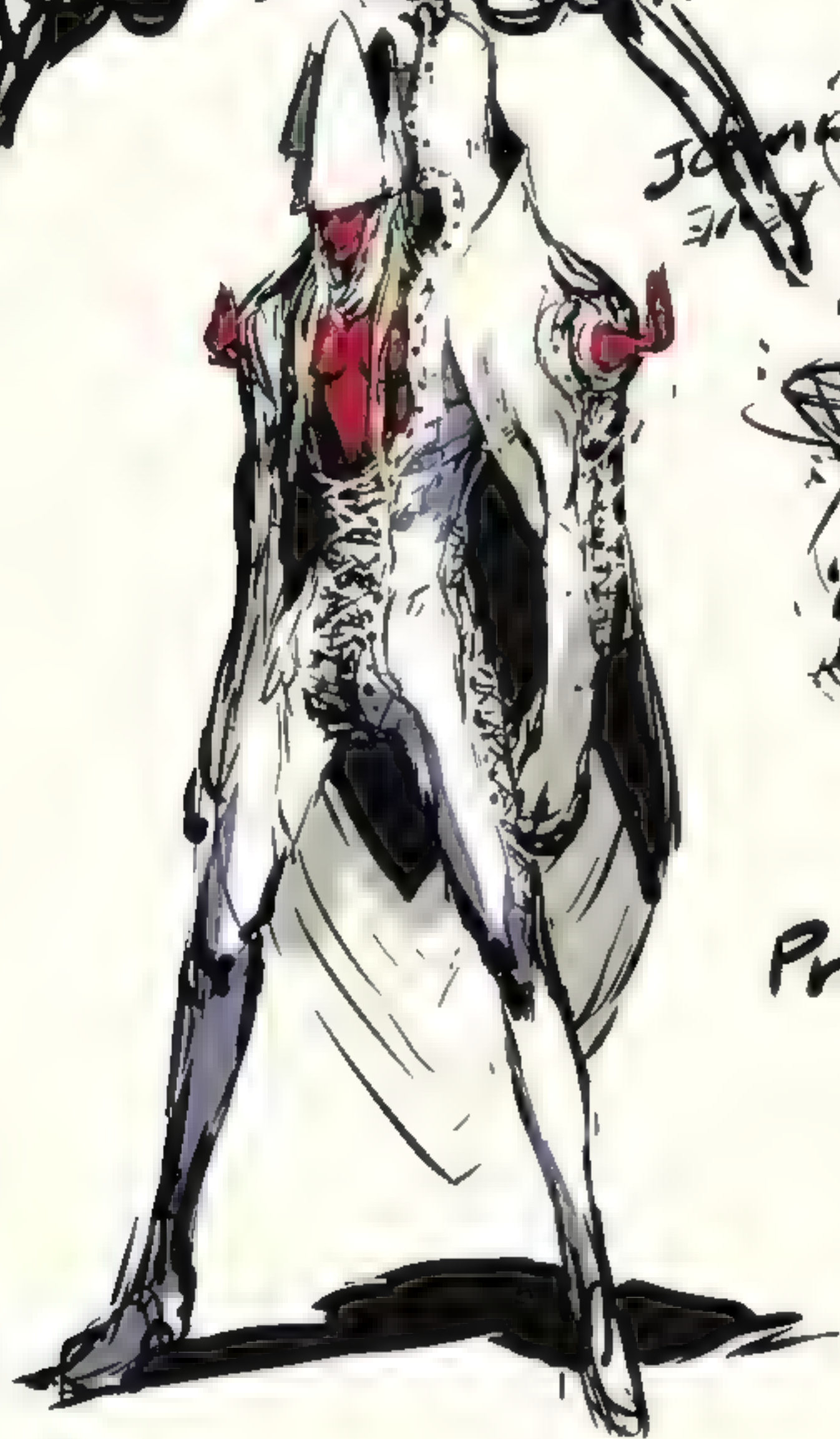






Captain Kid
キャプテンキッド

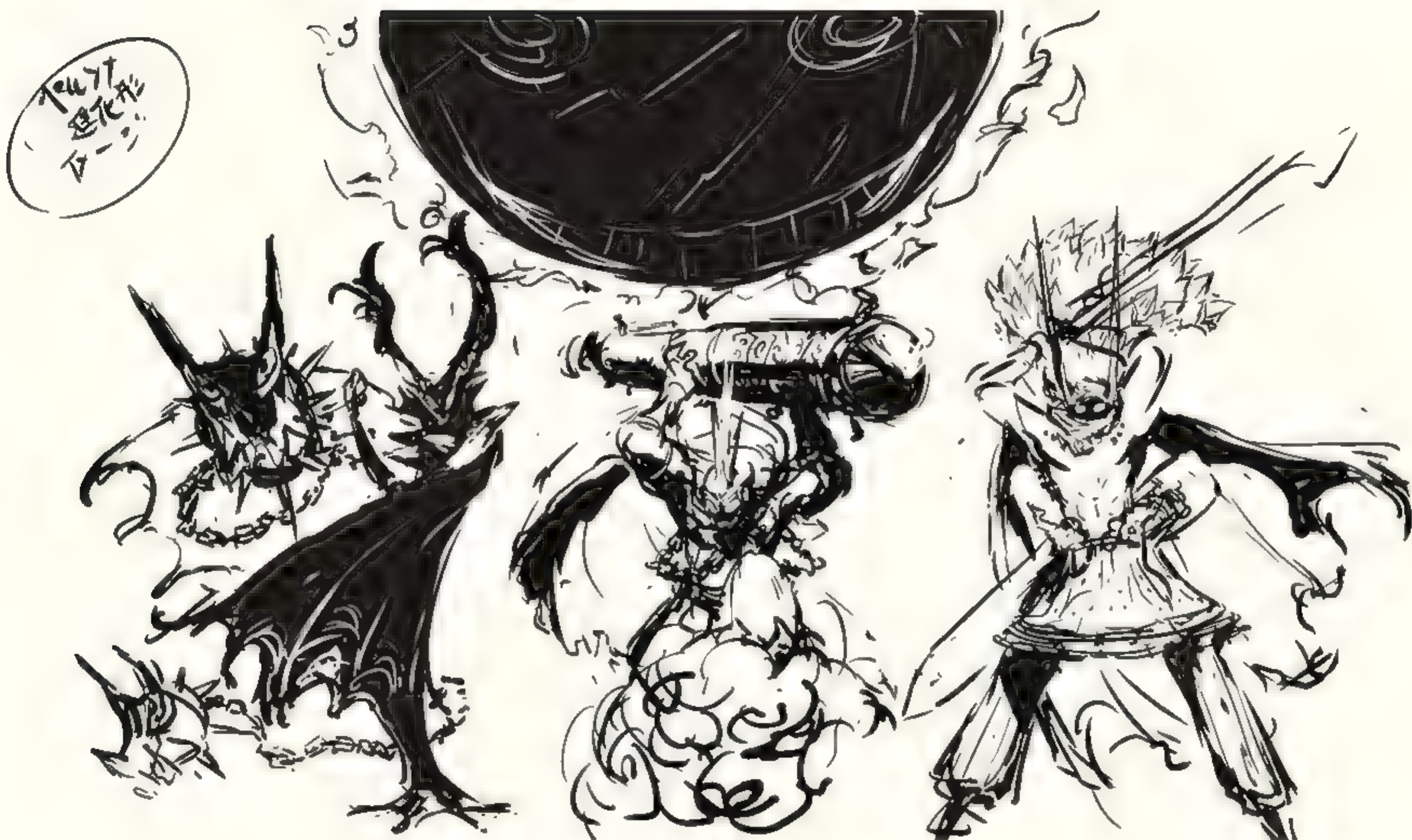
Robin hood
ロビンフッド



Prometheus
プロメテウス



Prometheus
プロメテウス



超覚醒ベルソナイメージ集合

キャラクター原案

Character Design Draft



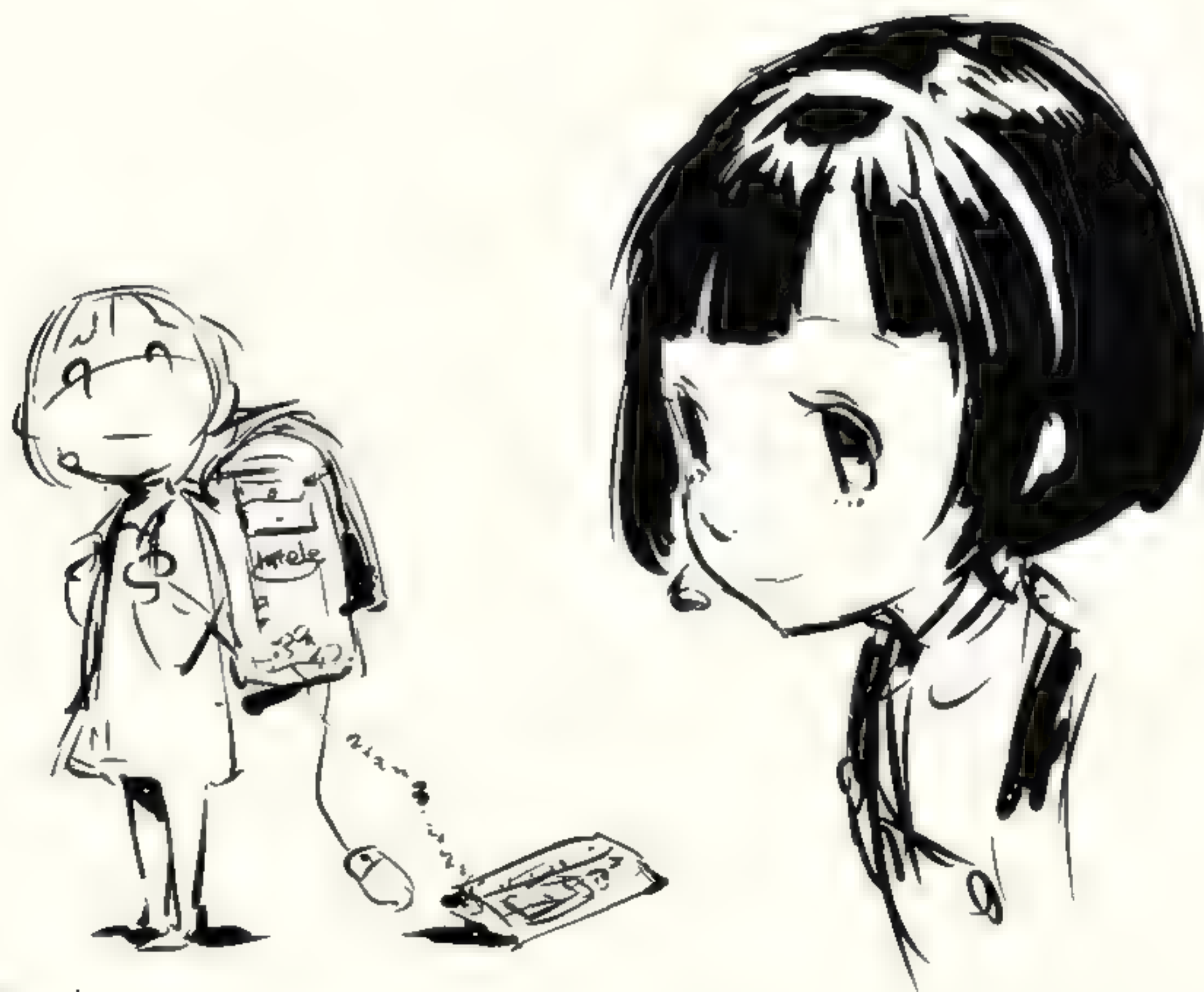
| キャラクター原案1 |



| キャラクター原案2 |



| キャラクター原案3 |



| キャラクター原案4 |



| キャラクター原案5 |



| キャラクター原案6 |



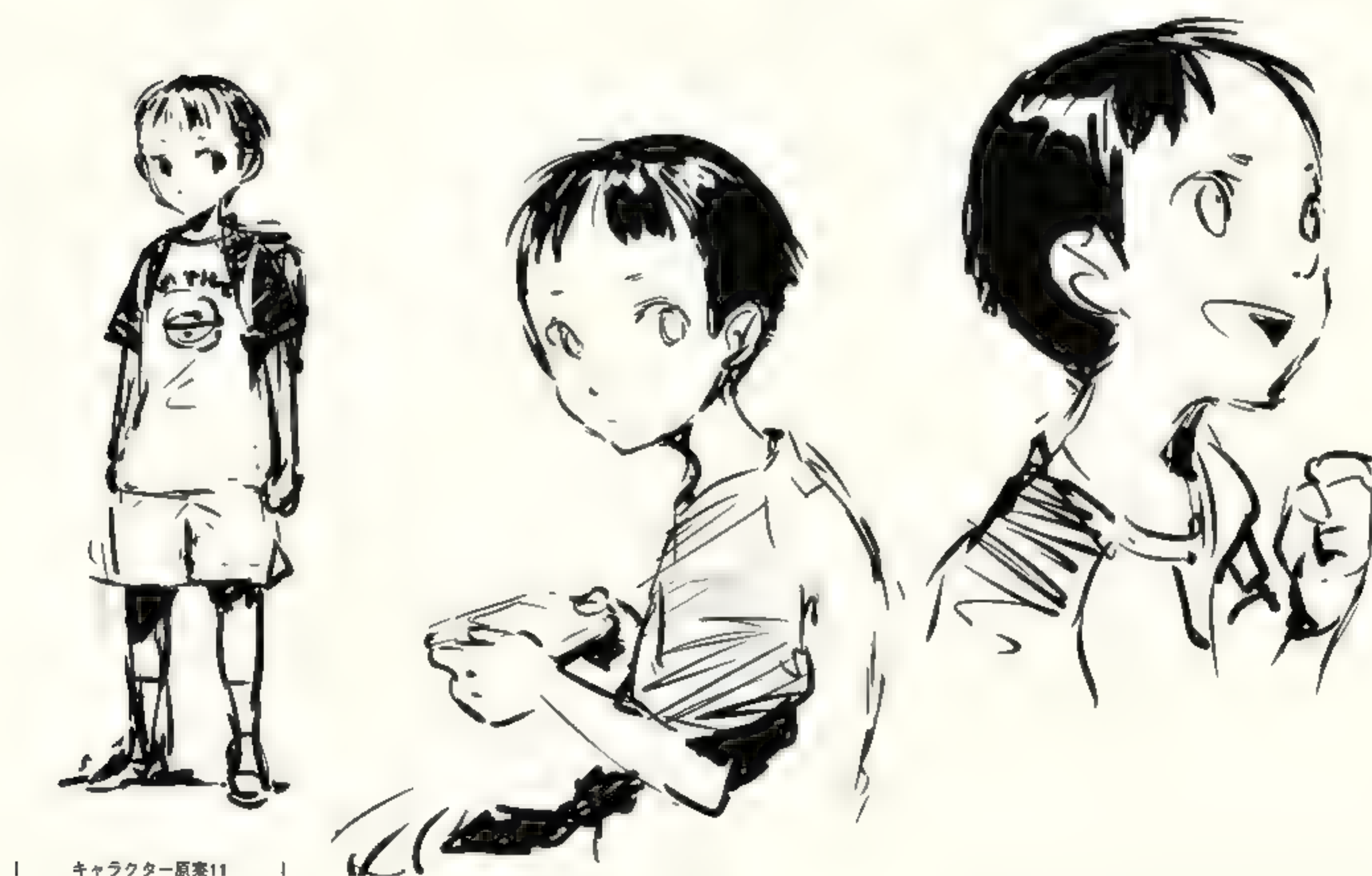
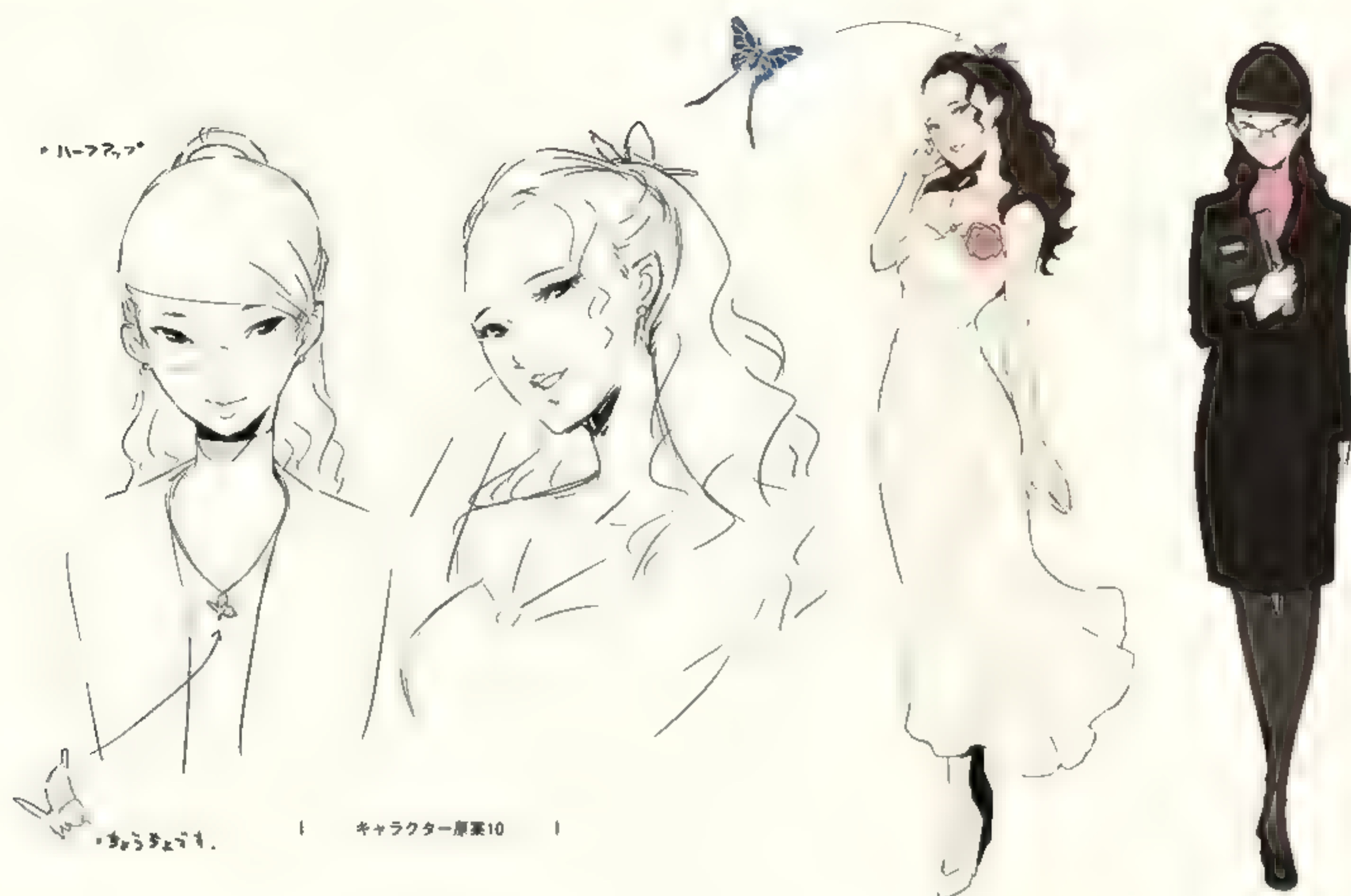
| キャラクター原案7 |

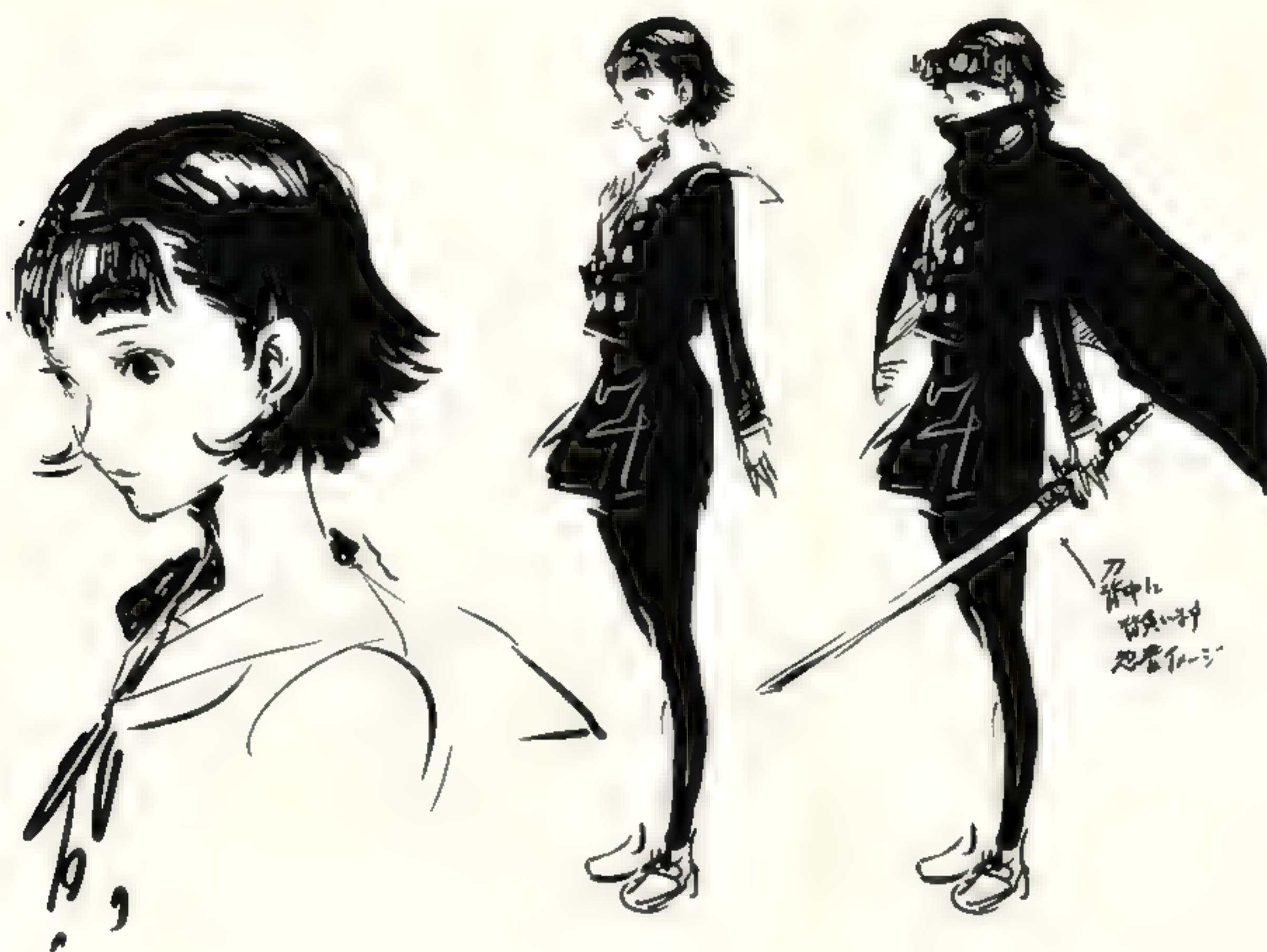


| キャラクター原案9 |



| キャラクター原案8 |





| キャラクター原案12 |



| キャラクター原案13 |



| キャラクター原案14 |

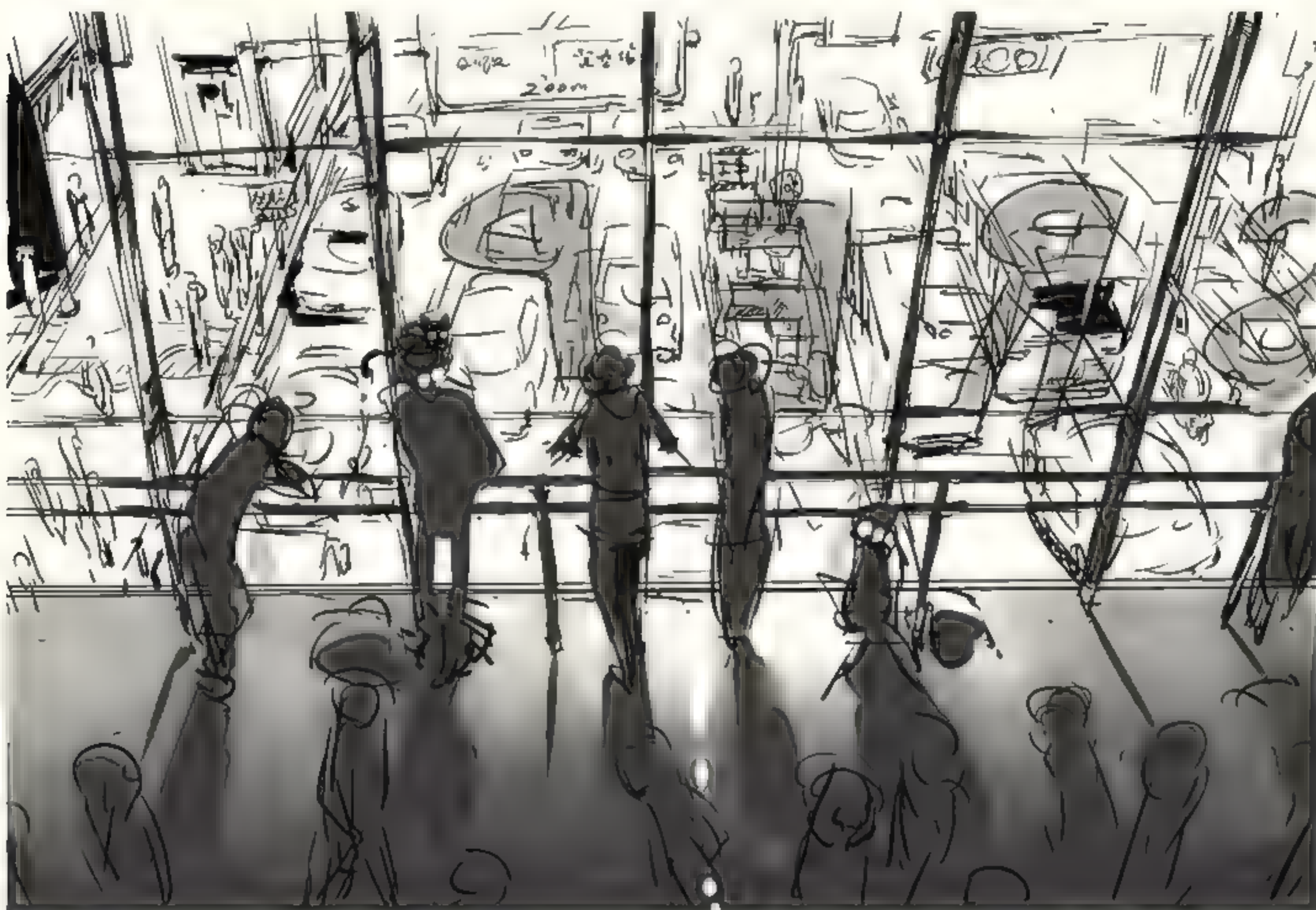


| キャラクター原案15 |





渋谷イメージ



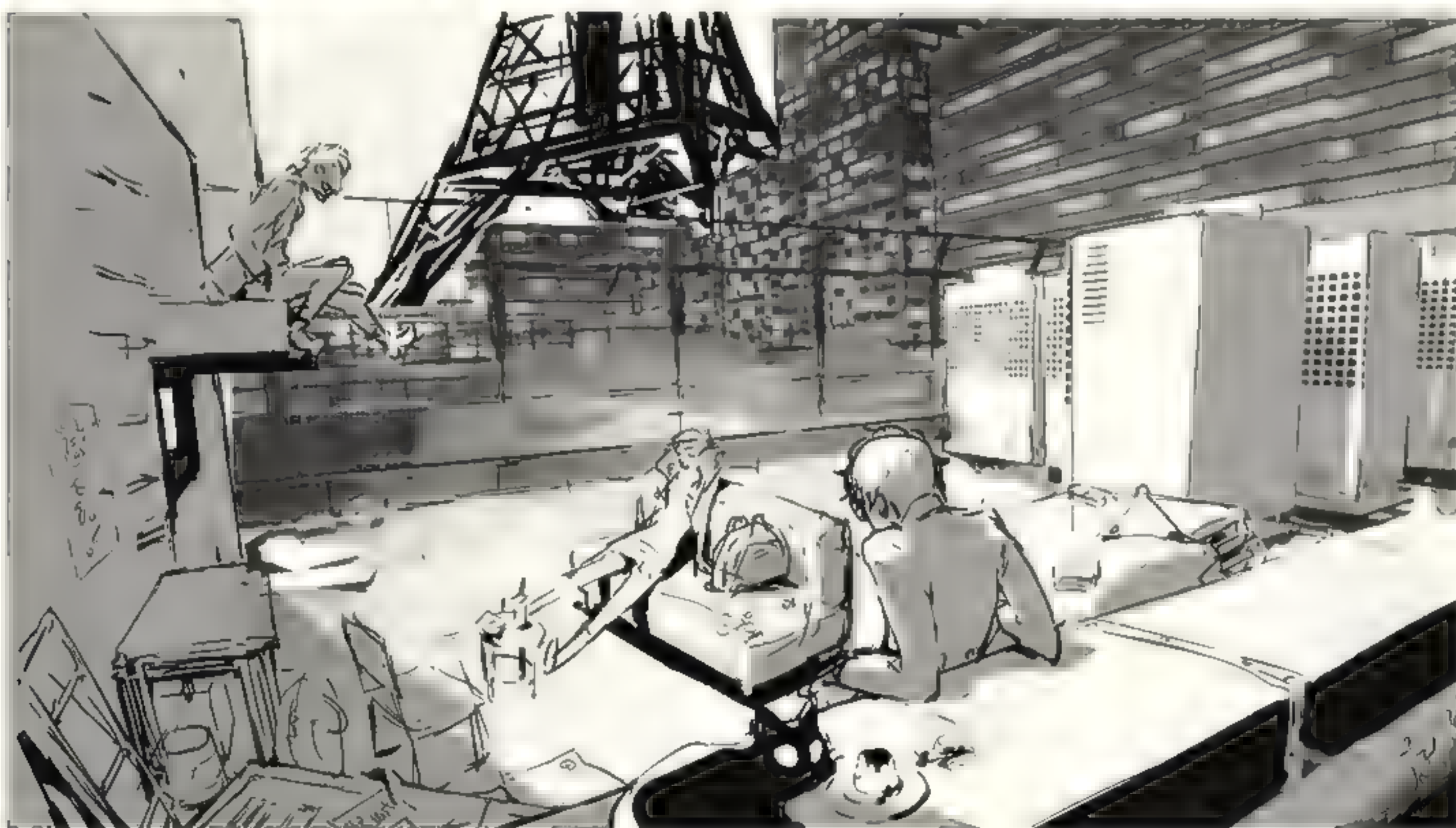
渋谷連絡通路イメージ



連絡イメージ



教室イメージ



屋上イメージ



ビュッフェイメージ

パッケージイラスト原案

Package Illustration Draft



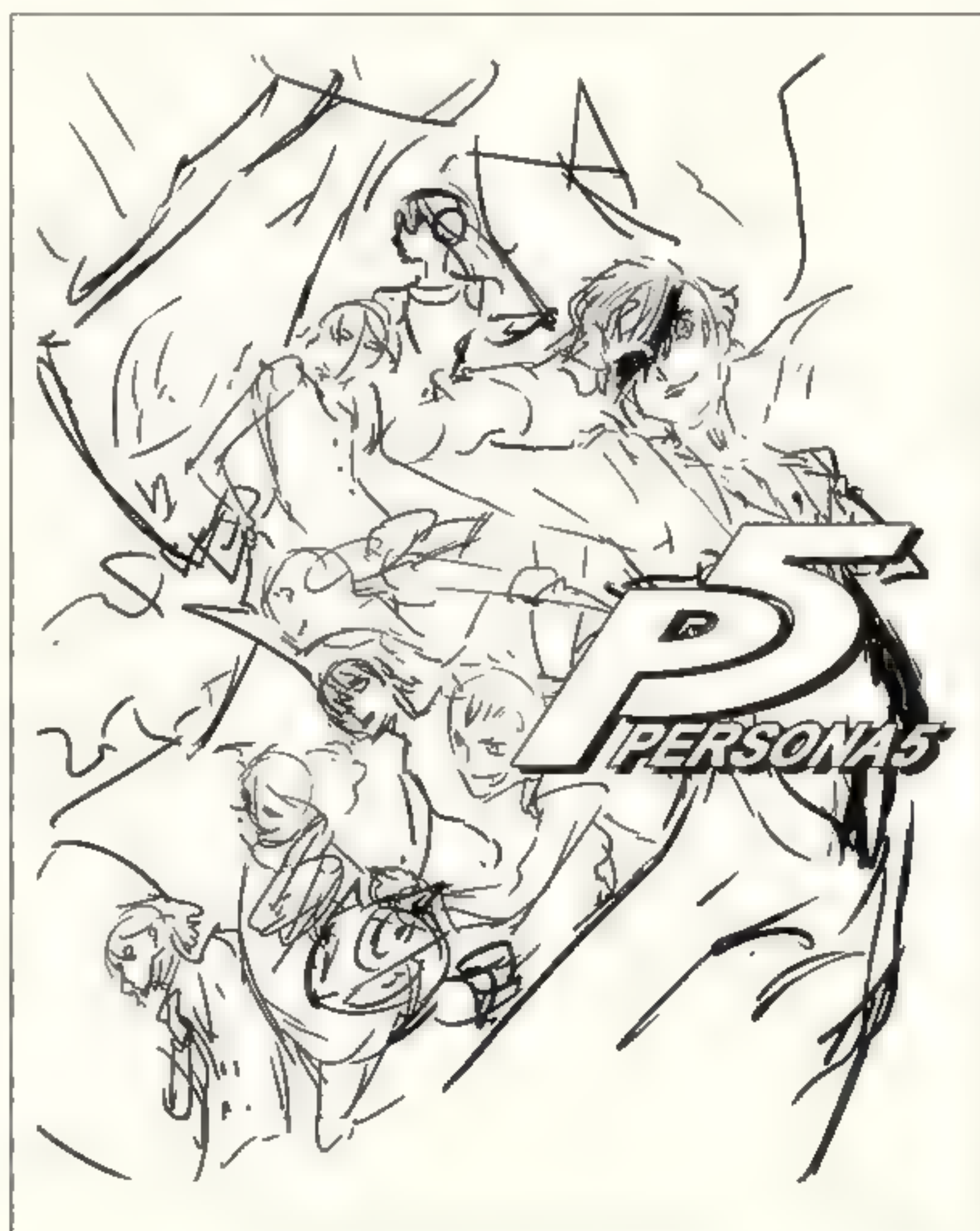
パッケージ案1



パッケージ案2



パッケージ案3



パッケージ案4

パッケージ作画工程

Making of Package Design



パッケージ完成版



パッケージ原画



行程1



行程2



行程3



行程4

タイトル画面

Title Image



イメージ1



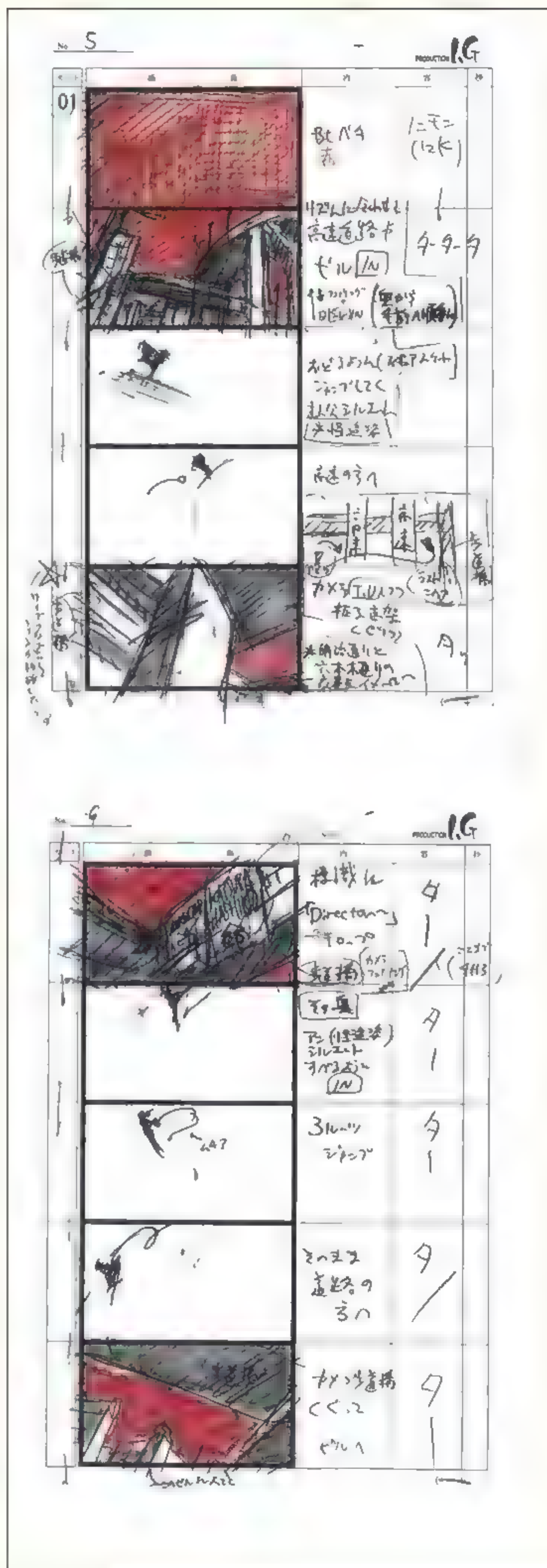
イメージ2

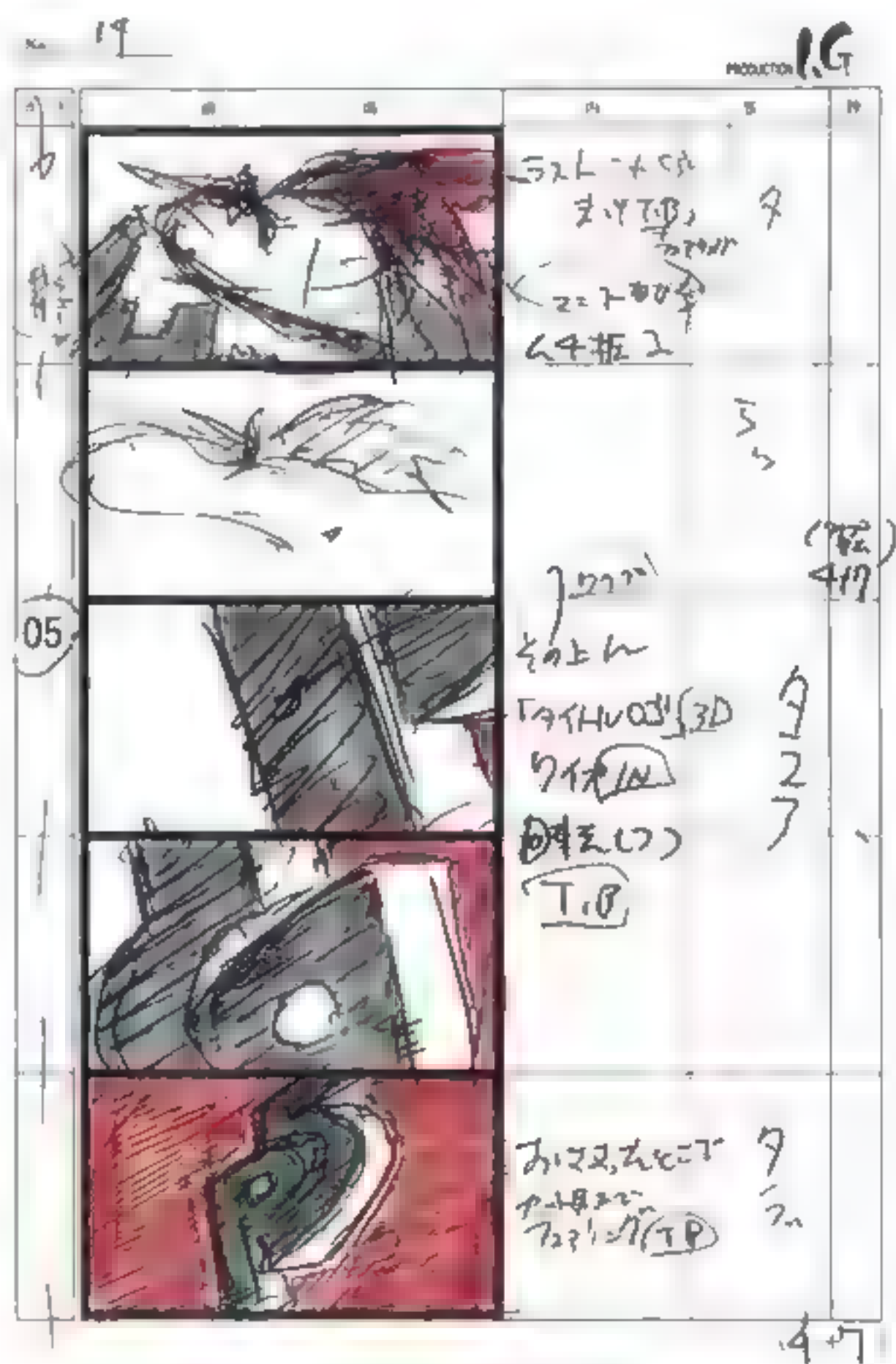
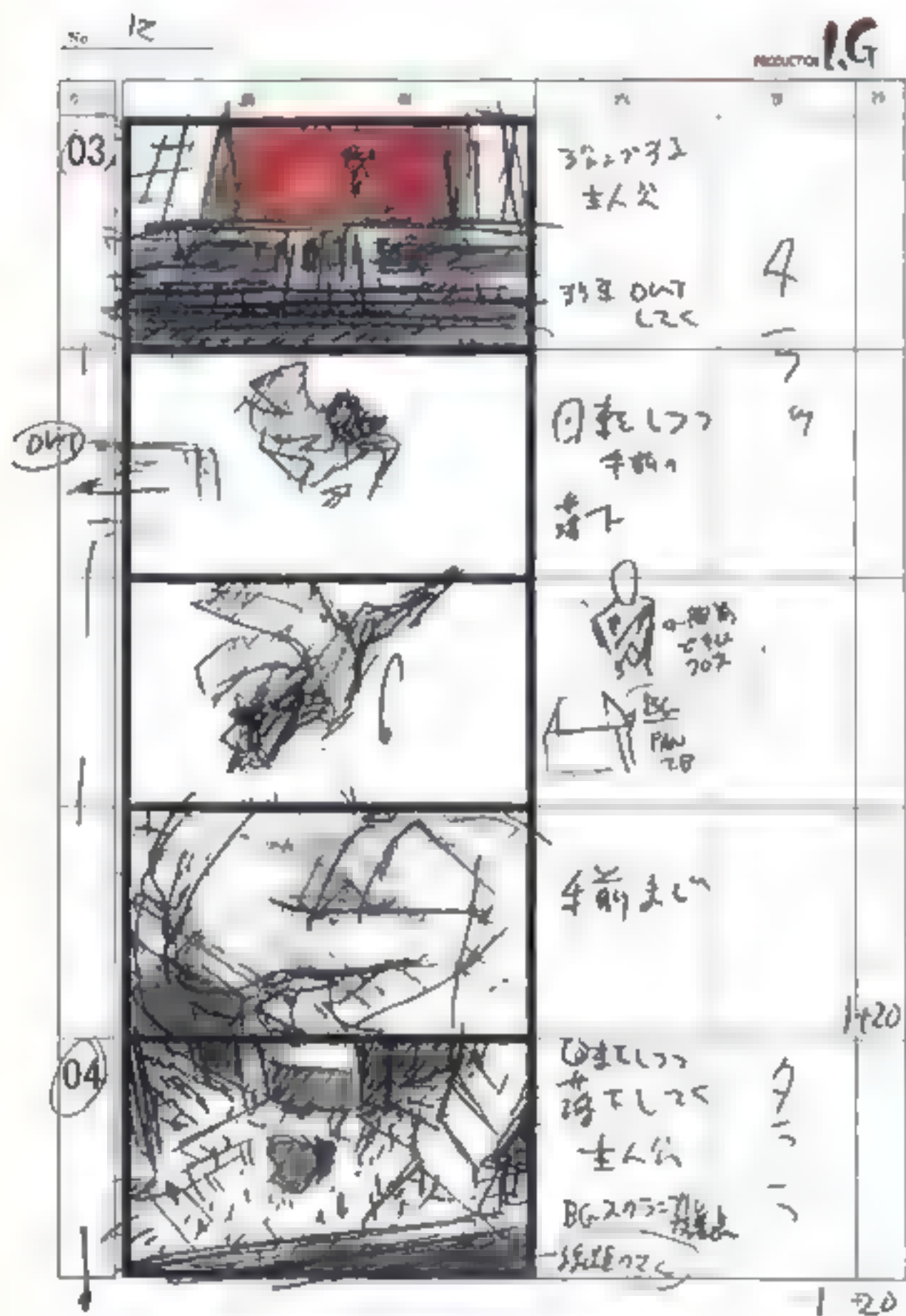
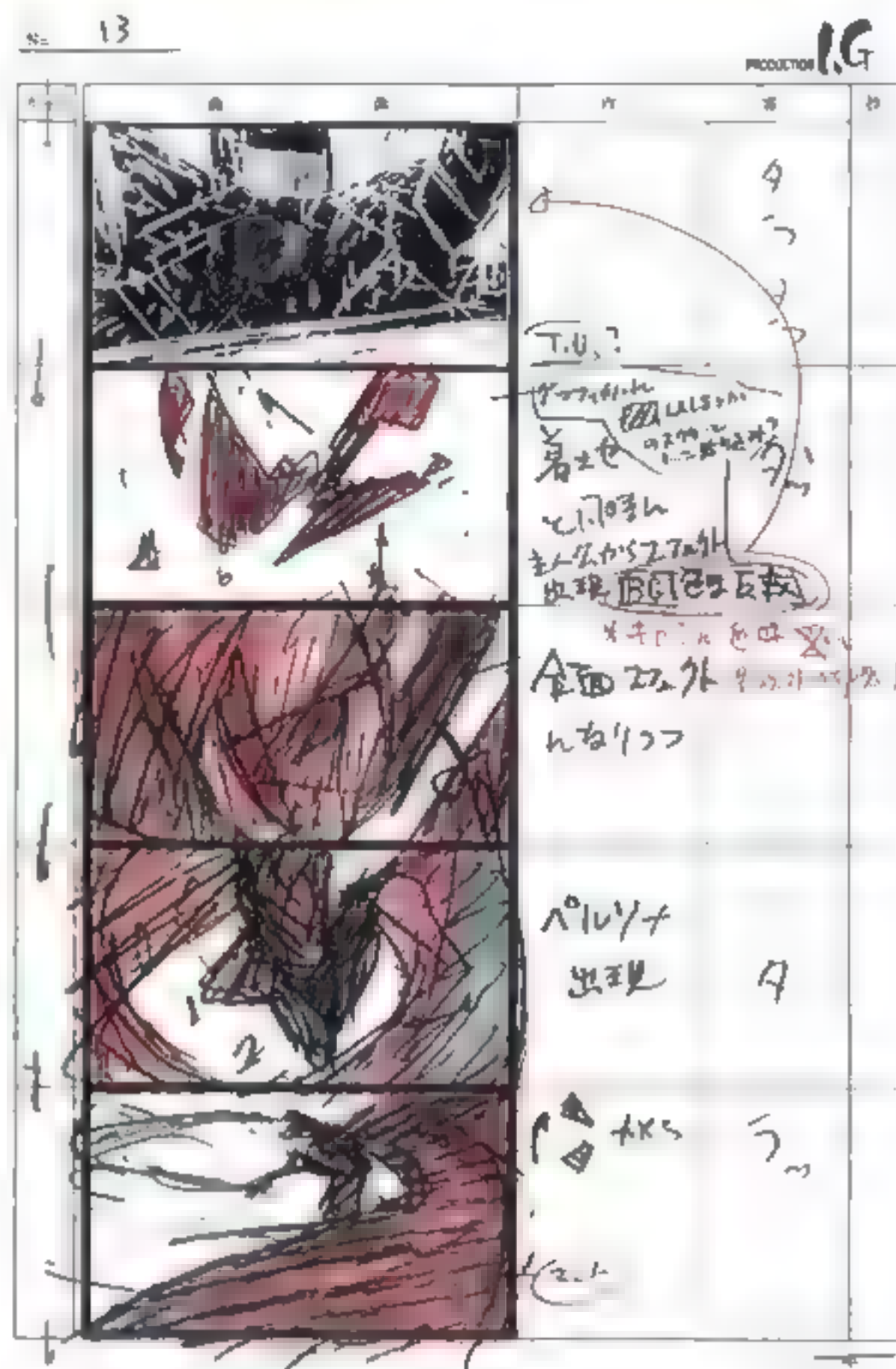
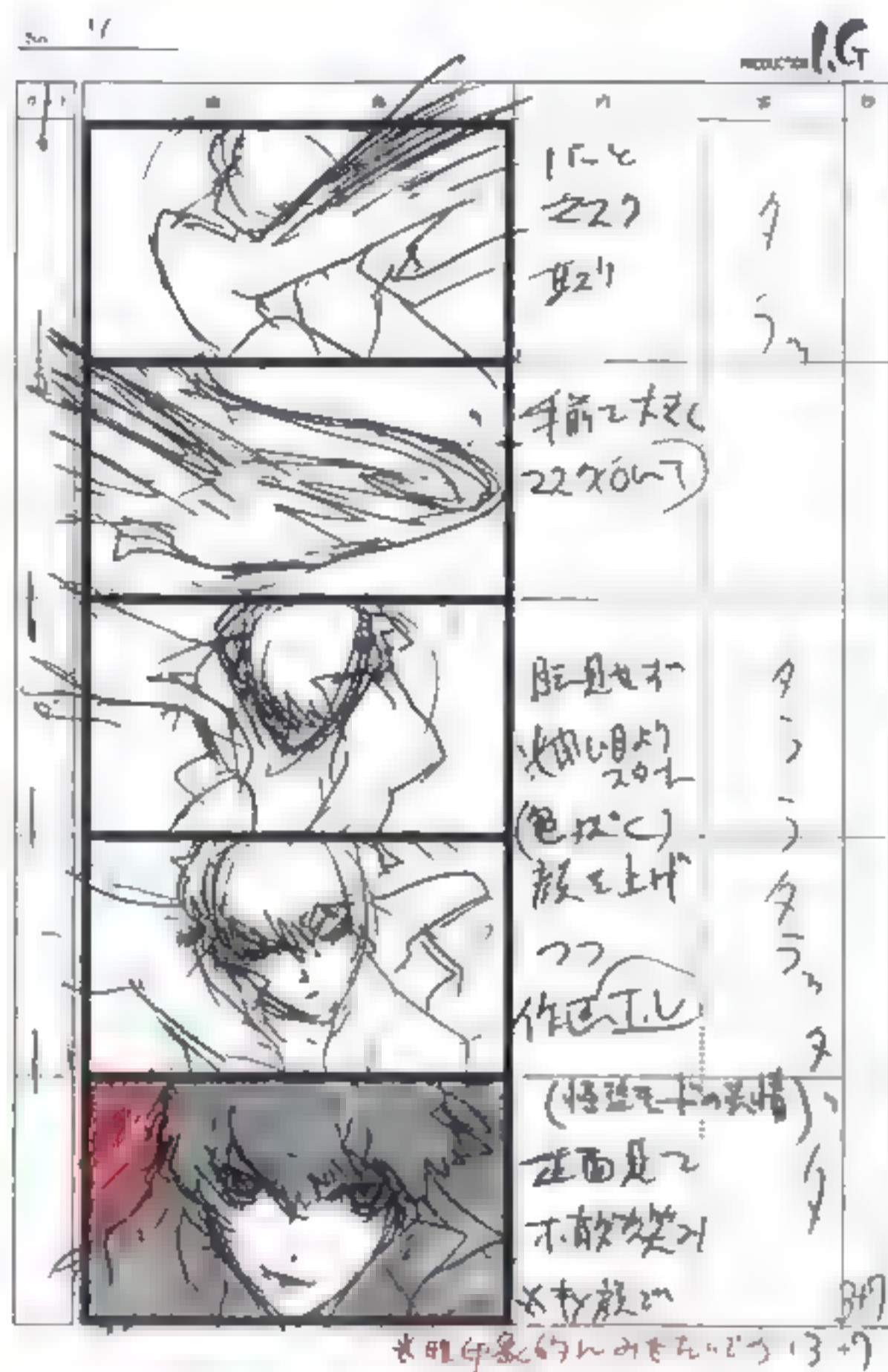


イメージ3

オープニング アニメ絵コンテ

Opening Storyboard





No. 13 PRODUCTION I.G

05		309 207 部分 結晶 + 消滅	7	
06		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
06		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
06		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
07		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	

4-17

No. 14 PRODUCTION I.G

08		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
09		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
10		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
11		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	

13-14

No. 15 PRODUCTION I.G

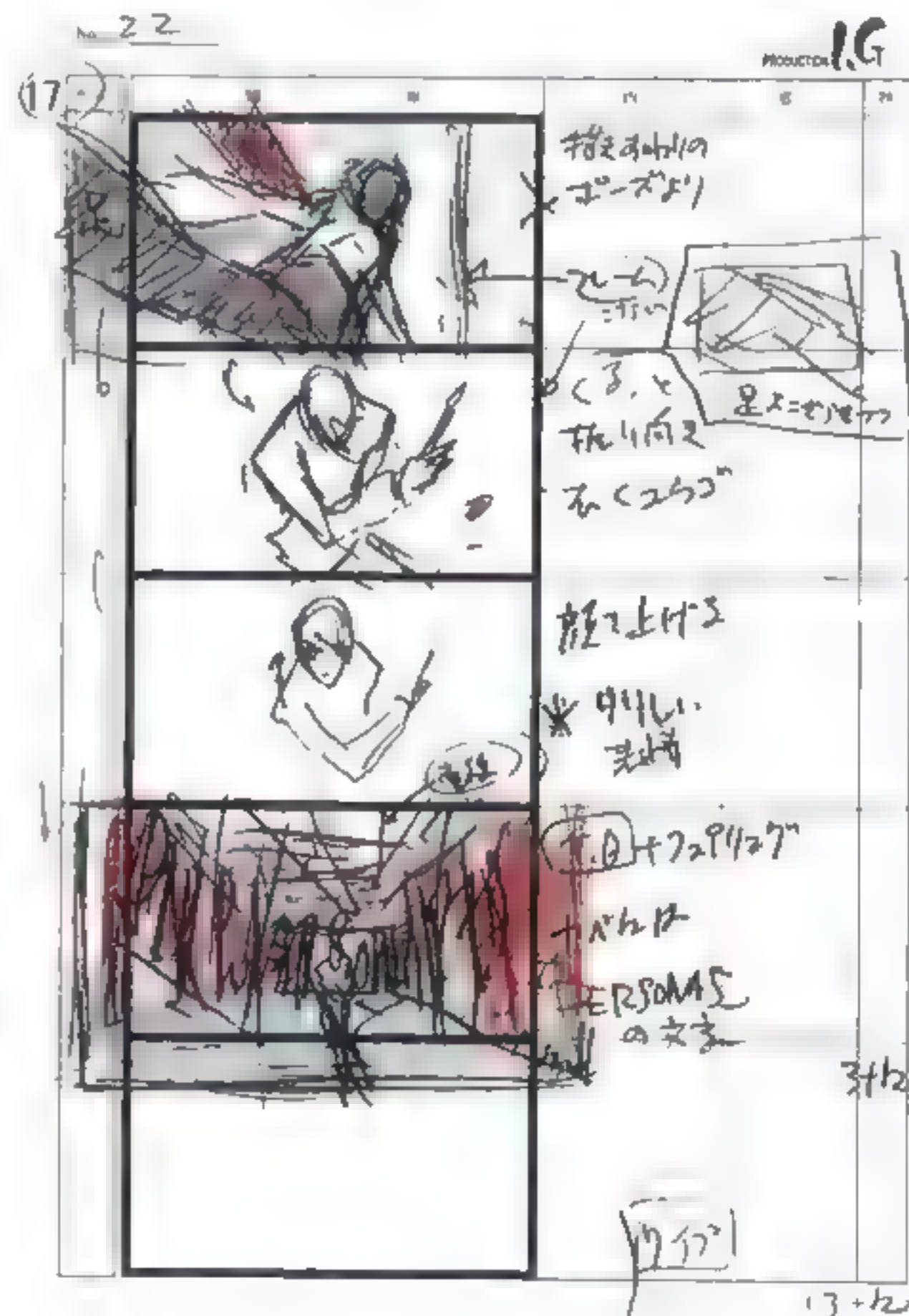
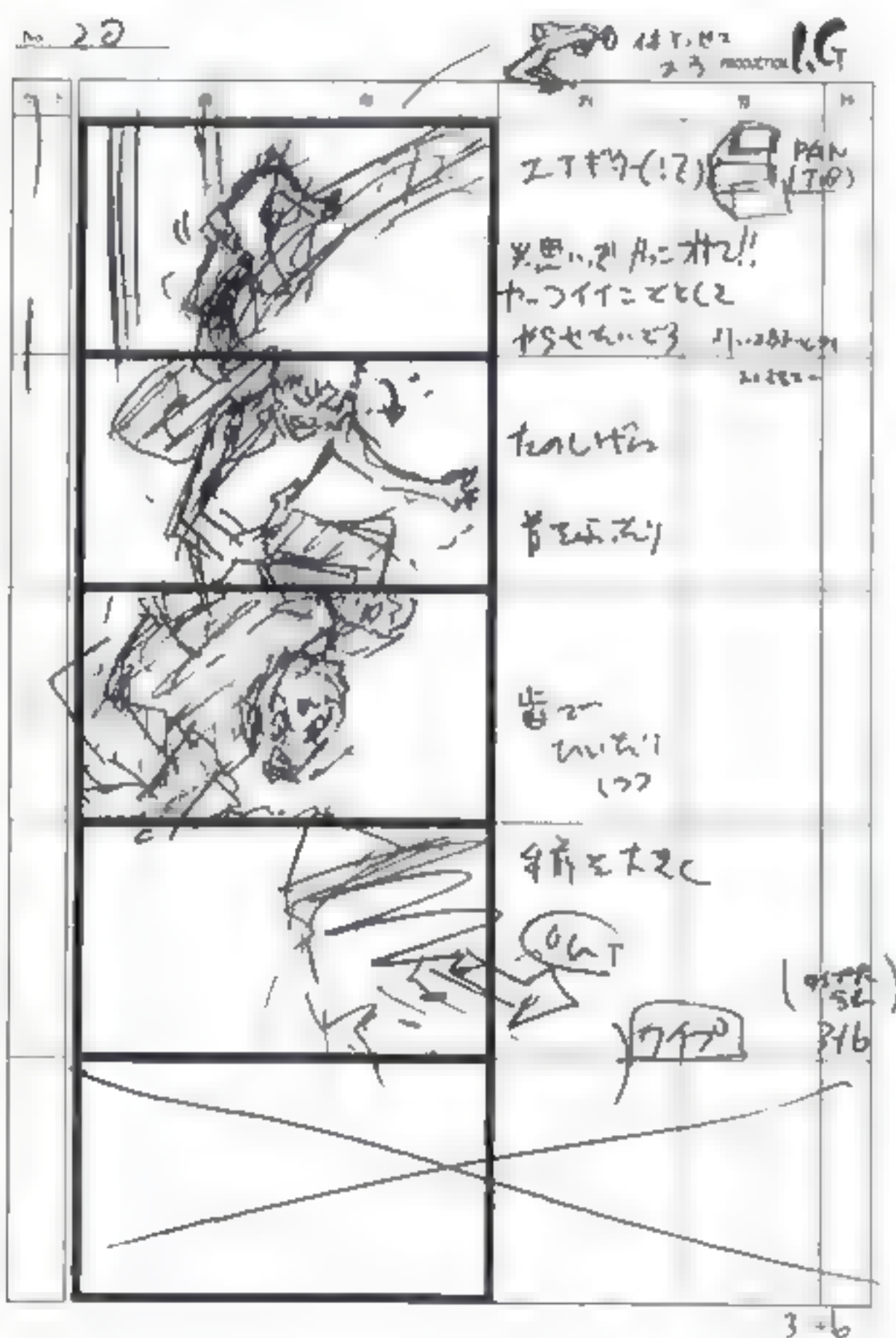
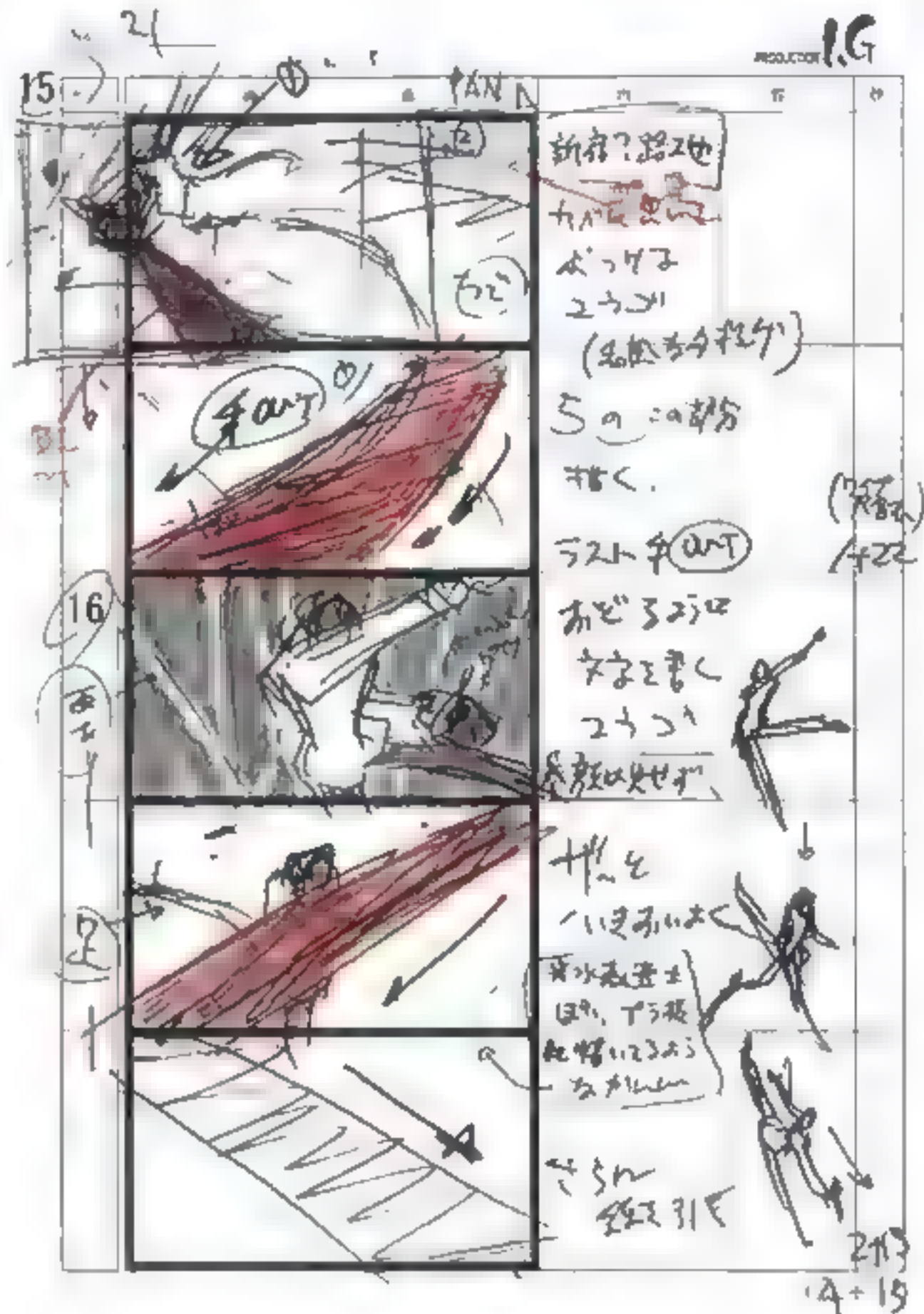
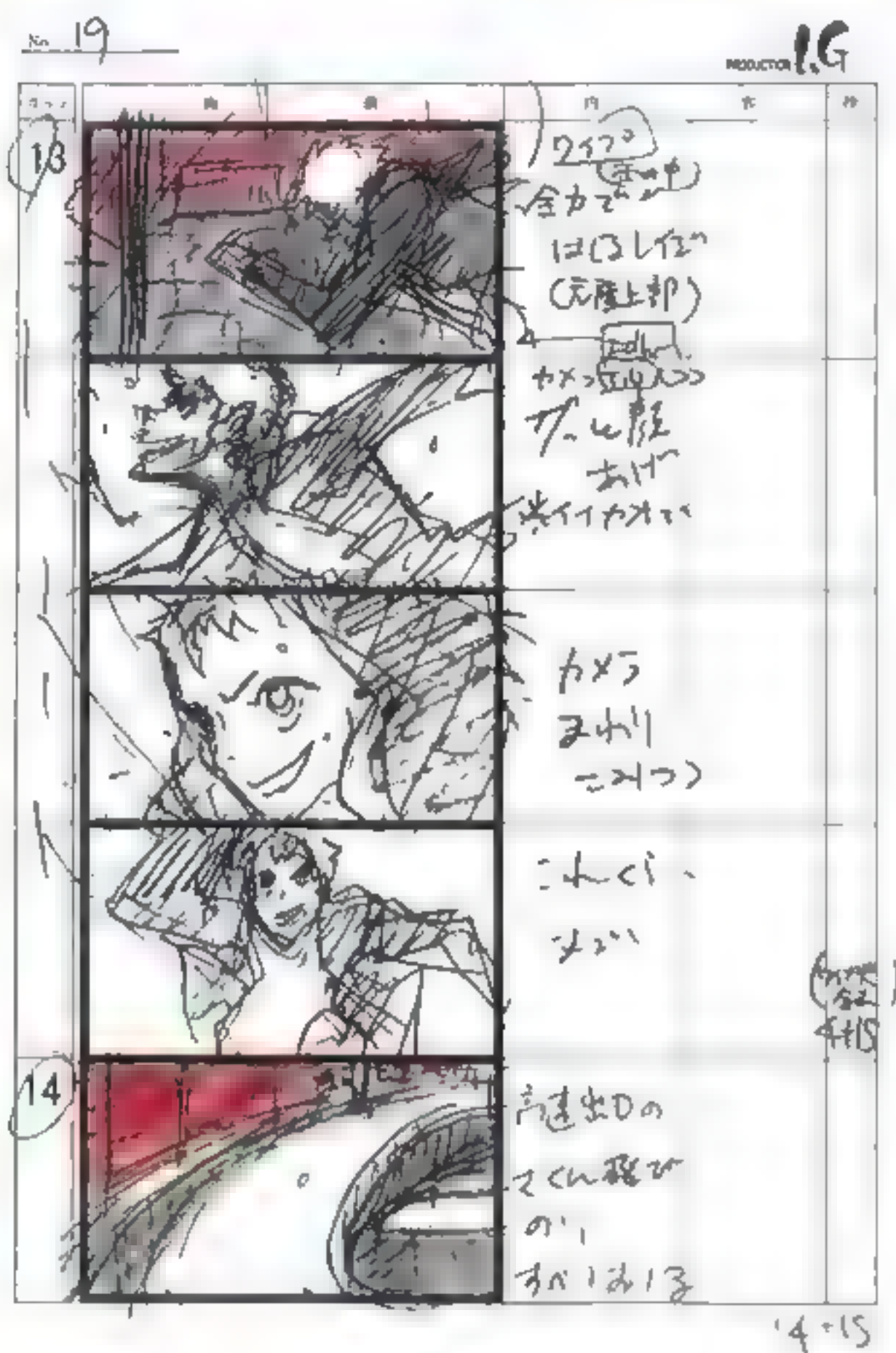
08		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
09		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
10		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
11		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	

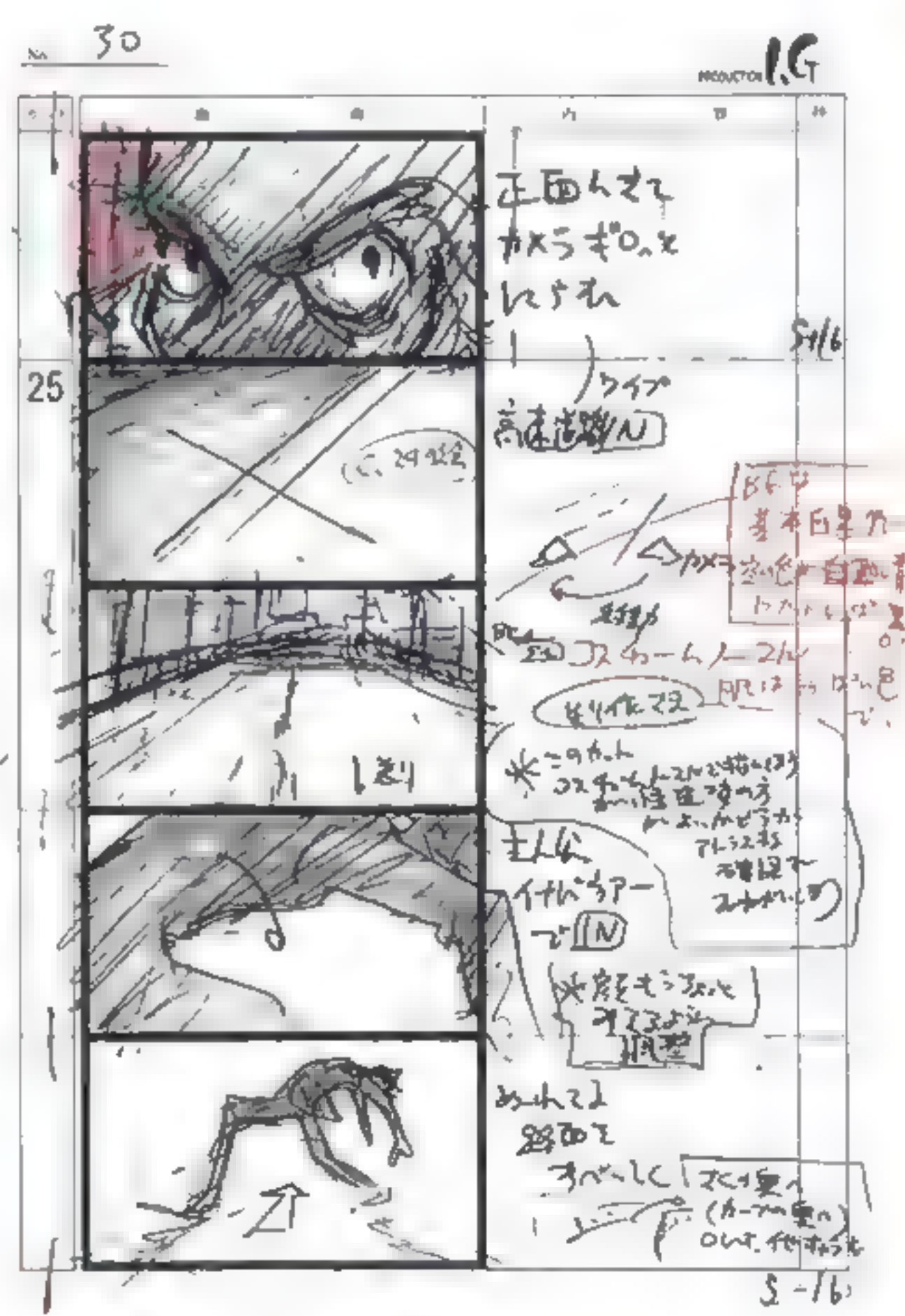
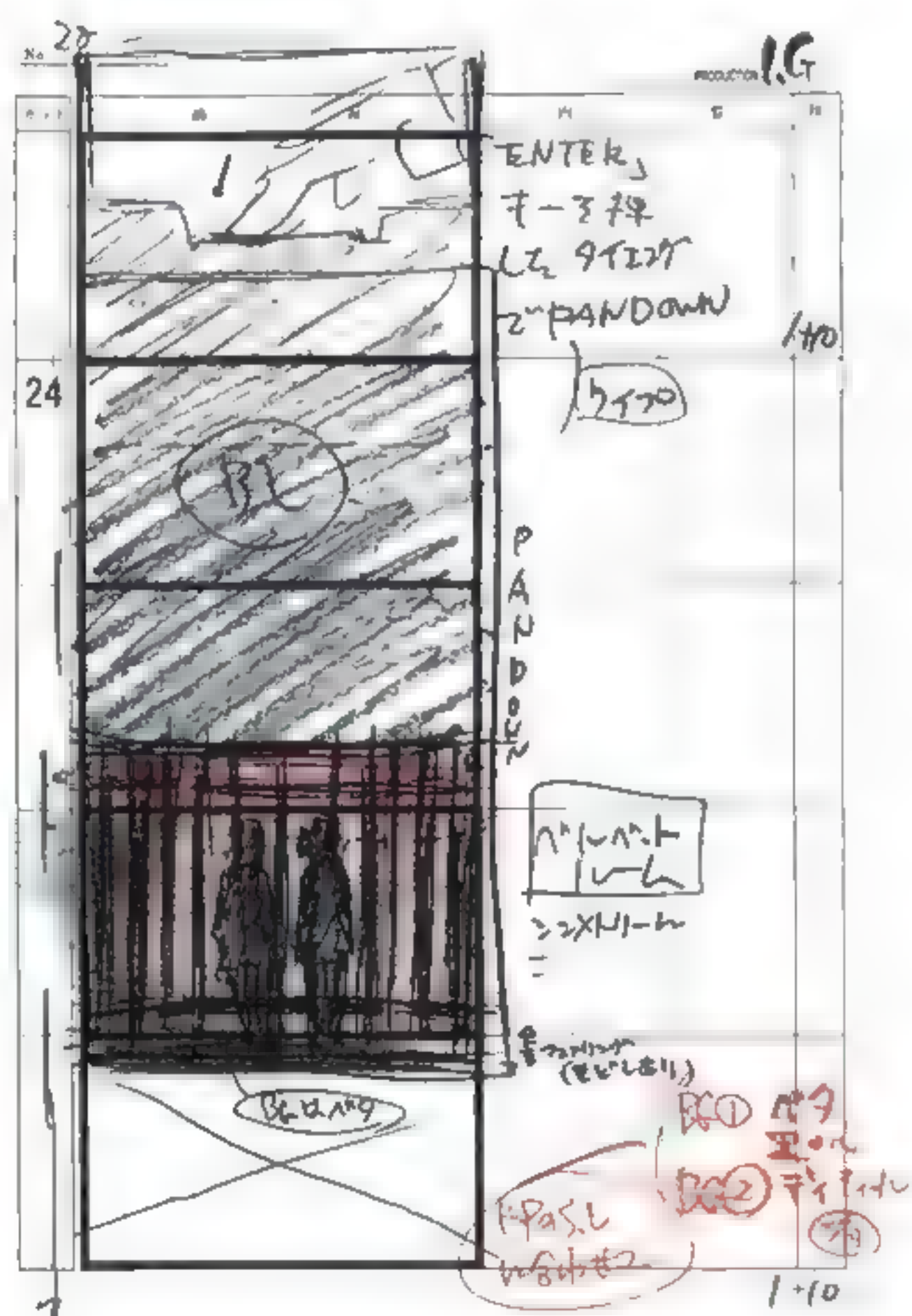
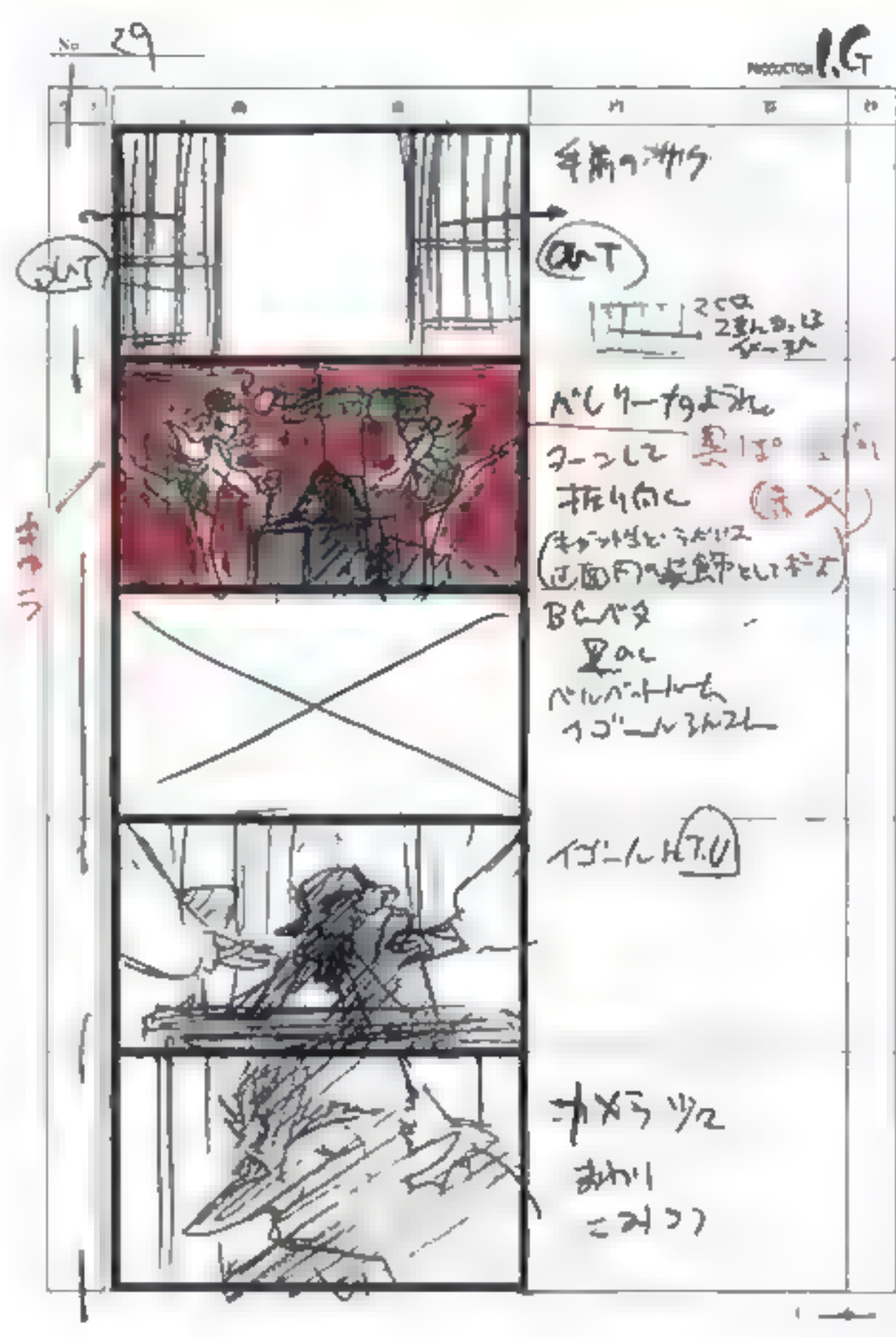
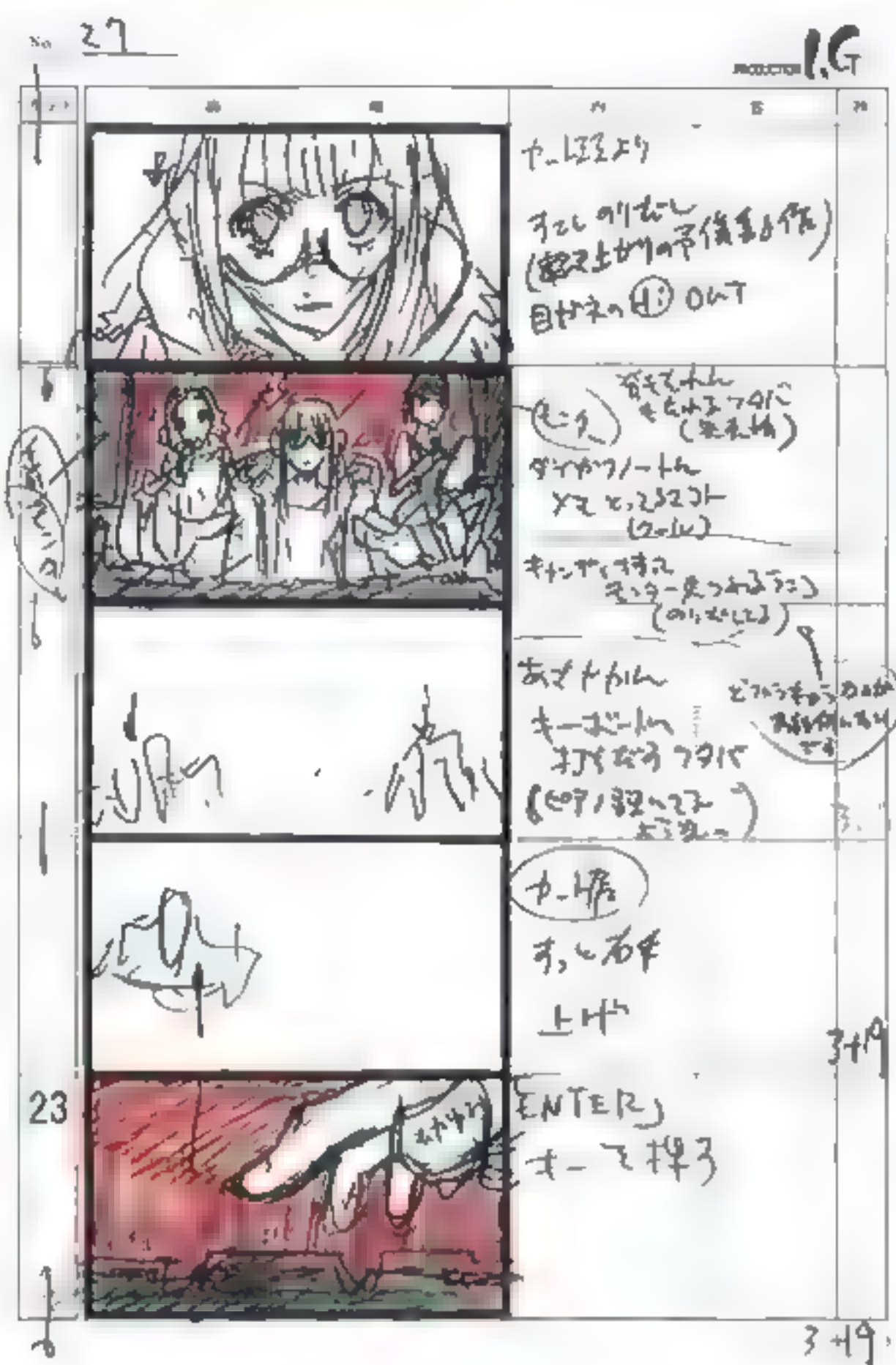
0-9

No. 16 PRODUCTION I.G

08		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
09		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
10		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	
11		309 207 PERSONAS の TOP 34 (13) IN	7	

13-14



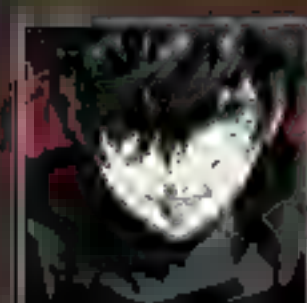


ダウンロードコンテンツ

[Download Contents](#)

ペルソナ5 20thアニバーサリー・エディション

スペシャルテーマ&アバターセット



黒人馬

スベシエルデーモンがダーゼット



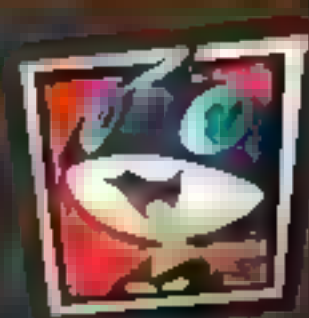
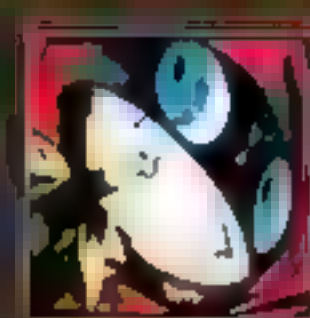
坂本龍馬

スベシエルデーモンがダーゼット



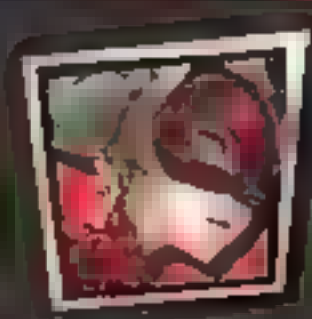
モルガナ

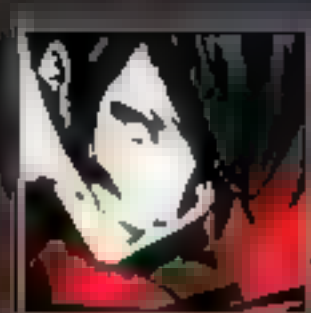
スペシャルニーマスアバターセット



高巻音

スペシャルニーマスアバターセット

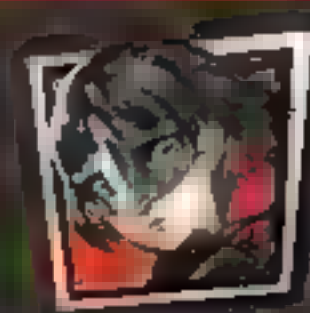




喜多川祐介

11

スペシャルテーマ&アバターセット



新島真

11

スペシャルテーマ&アバターセット



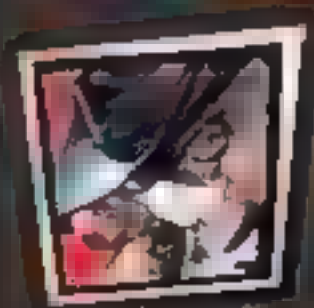
佐倉京

スペシャルテーマアバターセット



奥村春

スペシャルテーマアバターセット





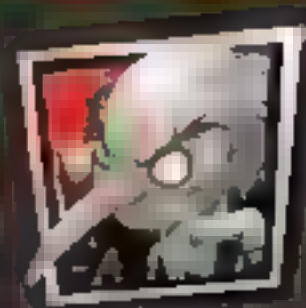
明智吾郎

スペシャルデーモニックバスターセット



イコニクス戦術

スペシャルデーモニックバスターセット



Interview with SHIGENORI SOEJIMA

副島成記氏 ロングインタビュー

株式会社アトラス所属のイラストレーター。『ベルソナ』シリーズの代表作は『ベルソナ3』『ベルソナ4』など。イラストレーター、キャラクターデザイナー、外タイトルのキャラクターデザイン

——「ベルソナ5」(以下「P5」)の大ヒット、おめでとうございます。

副島 ありがとうございます。たくさんのユーザーの皆様のおかげです。

—— そんなユーザーの中には、「P5」で新しく「ベルソナ」シリーズのファンになった方もいらっしゃると思いますので、改めて「P5」での副島さんの肩書と、受け持たれたお仕事の内容について教えていただけますか？

副島 自分の肩書きはキャラクターデザイナーです。「ベルソナ4」(以下「P4」)のときはアートディレクターも兼任していたのですが、今回はキャラクターデザインのみです。たぶん「P4」にノータッチというわけではなかったと思いますが、アートディレクターの須藤(須藤 正志)さんに、全体的なイメージなどについてよく相談しながら考えています。

—— では続いて、キャラクターデザイナーのお仕事の内容を教えてください。

副島 一言で言うと「キャラクターをデザインして、設定面を作り上げる仕事」になります。設定がほぼ白紙の状態の初期段階で、自分を含めたスタッフたちが「P5」の雰囲気や抱むためのイメージボードを記します。「P5」にはこんなキャラクターが登場して、

「こういうシーンがあるのはどうだろう?」という内容のもんですね。大量のボードをみんなで見ながら意見を交わして、気に入ったキャラクターがいれば採用しますし、目を引く要素があれば違うキャラクターにスライドさせつつ、どんどんイメージボードを描いたりスケッチをして、設定に合わせてデザインのチューンを繰り返していきます。設定が固まったキャラクターの絵を描くのは最終段階で、おもに3Dモデラーや外部の方に渡す資料として、キャラクター設定をもとにした設定面を制作します。

『P5』制作で感じた難しさ

—— 弊社から出版させていただいた「ベルソナ4 公式設定画集」のインタビューで、副島さんが「『ベルソナ5』を作るときは本当にたいへんだし、いろいろな面でハードルが高かったろうな」と(笑)と予想されていたのですが、実際には「P5」の制作はいかがだったのでしょうか？

副島 そのインタビューからもう8年くらい経っているわけですが、「2、3年くらい先に

は、「P5」が完成しているかもしれないくらい」の気持ちでお話を聞いています。話した「たいへんさ」といって、その期間をおかずに「P5」を出す場合、その期間をどうやって差別化するか、という要素を盛り込むか、といった難しさはあったんですね。でも8年経つと、状況はまったく違います。ただ、うれしく思うのは「ベルソナ」シリーズは8年間で、ただ進んだわけではなく、むしろ興味を持ってくださる方が増えているという実感があります。

—— どういった部分で実感があったのでしょうか？

副島 「ベルソナ4 ザ・ゴールデン」の発売や「ベルソナ」シリーズからの派生タイトルの発売、そしてアニメーションやコミカライズといったスピンアウトなど、さまざまなご助力もあって、シリーズが拡大している空気とともに、「P5」に対する期待値の高まりを感じたんですね。ですのでチームとしても、「ベルソナ」のブランド力や存在感をもっと伸ばしていこう、もっと上を目指そうという雰囲気がありました。ところが8年のうちに、実際に「P5」をプレイしてくださるのがどんな

方たちなのか、わかりづらくなってしまったんですよ。

——とおっしゃいますと？

副島 「P4」からすぐに発売したのであれば、「P5」は「P4」を遊んでくれた方に引き続きプレイしていただけると予想できます。しかしこれだけ時間が経っていると、当時「P4」を遊んでくださった方たちも、立場や環境、嗜好、それに「ベルソナ」に対する気持ちだって変わっているはずですから、そういった方たちが望んでいるのはどんなものなのだろうと悩みました。さらに、ゲーム本編ではなく、メディアミックスから新しく「ベルソナ」シリーズのファンになっていただいた、新しいユーザー層もあります。ですので、以前からのファンの方と新しいファンの方、そのどちらも、すこし見えにくいと感じていました。

——見えにくい、とは？

副島 自分がデザイナーをしていて、どんなときに難しさを感じるかということ、デザインをどういった方たちに向けて発信しているのかが、明確化できていない段階にいるときなんです。

——対象が不明で、デザインの方向性を定めにくい段階と、言うことでしょうか？

副島 そうです。発信している相手の情報が多いほど、デザインの精度が上がって、こちらの意図を伝えやすくなります。そういう意味で、「P5」のデザインを始めた当初は本当に難しい状況でした。

——なるほど。8年前に想定していた難しさ、たいへんさとはまったく質の違うものだったのですね。

副島 ええ。現時点で「ベルソナ」シリーズの最新作を出す場合、どういった方が遊んでくれて、どういったものを喜んでくれるのか。現代劇の新作を、いま、社会に向けて出すなら何がベストなのか、などといった疑問を抱えたことで、「P4」との連続性に対する問題はクリアになりました。それに、スタッフ全員でいろいろと悩みながら進んだ結果、心機一転やっていこうという空気が生まれ、「P4」から「P5」へとといった流れではなく、「P5」というまったく新しいタイトルを構築していく方向性にシフトすることができたのもよかったなと感じています。

『P4』から『P5』で変わったこと

——「P4」と「P5」で副島さんのお仕事の環境やスタイルに変化はありましたか？

副島 会社会的な話ですと、チームにアートワークのスタッフが増えました。「P4」のときは自分と、アシスタントがひとりだけだったんですよ。いまは自分を含めて4人体制になり、チーム内では2Dスタッフと呼ばれています。2Dスタッフの間でデザイン作業を共有して、みんなで「服装はどうしようか？」など、ああでもないこうでもないと言いなが

ら、デザインを進めています。自分が大まかな設定画を描いて、細かい部分をスタッフが引き継ぐといった作業スタイルが増えました。イラストもスタッフたちと描いているので、バラエティ豊かなものになっていると思います。

——個人としての変化はいかがですか？

副島 今回、「P4」のときと若干絵柄を変えていることでしょうか。細かい話になりますが、「P5」では人物の眉毛の位置を下げて、目に近くしているんです。こうすると目力が出るんです。

仕事をするうえでのよろこび

——「ベルソナ3」(以下「P3」)、「P4」と続けて大ヒットし、今作はとくにユーザーの皆様への期待も大きかったと思います。副島さんは「P5」の制作中、そういった期待の大きさに対するプレッシャーを感じましたか？

副島 おそらくディレクターはそういったプレッシャーを感じていたと思いますが、自分はむしろ「たくさんの方に見えていただけるならやる気が出る!」という感じでした(笑)。単純にネタ切れで「制服のデザイン、どうしよう!」といったプレッシャーはありましたが(笑)。物作りをする人間としたり、少しでも多くの方に作品を見ていただけるのはうれしいですよ。作ってみたら空気扱いで、誰にも響いていないのがいちばん寂しいですからね。

『P5』のデザインコンセプト

——デザインコンセプトとして、「P3」は全体をクールなイメージ、「P4」は明るさと爽やかなイメージを意識してデザインされたということですが、「P5」はどういったイメージでデザインされたのでしょうか？

副島 「P5」は情熱的で動的なイメージ、でしょうか。前作から8年経って出す「ベルソナ」シリーズですので、静的で落ち着いたイメージではなくて、「再スタートを切るんだ!」という勢いのようなもの伝えたかったんです。タイトルロゴなどもスピーディに躍動している感じが出るようなデザインにしたり、イメージカラーを赤にしたりとか、また、ハイコントラストな配色にしたりと、バトスを感じる雰囲気にしたいという意識がありました。「まだまだ落ち着いていないですよ」「これから再スタートを切って、バンバンやっていきますよ」という意気込みを、情熱的で動的なイメージで伝えたかったんです。テーマカラーが赤なものやはり“情熱”のイメージからですね。情熱的なタイトルであってほしい、ストレートに想いが突き刺さってほしいという気持ちを込めての赤です。

——キャラクターデザインのテーマはどう

いったものですか？

副島 クセ者、ですね。個性的な人物をどちらかという悪い表現で言うと、クセ者になると思うんです。ピカレスクものゆえに、クセ者を活かせるといった狙いもありました。

——怪盗服のテーマはなんでしょう？

副島 怪盗服のテーマは“ストレートな古典”です。怪盗服はかなり紆余曲折して、制服をアレンジしようかとか、怪盗モードになると制服の色が変わるとか、いろいろな案がありました。しかし怪盗を楽しむためには、現代風のデザインより古典的なステレオタイプのデザインのほうが伝わりやすいのではないかと、ユーザーさんたちが怪盗に期待するのも古典的なイメージなのではないかと考えました。

——では主人公たちのベルソナのテーマを教えてくださいませんか？

副島 これもテーマは“ストレート”ですが、怪盗服よりもさらにストレートになっています。このあたりはディレクターの橋野と意見が分かれたのですが、橋野はストレートでいこうと。「アルセーヌだったらアルセーヌ・ルパンのままだいい。シルクハットは外せない」といった感じの要望ですね。自分としては、これまでのシリーズの文法でいくのであれば、イザナギといっても、イザナギそのままの格好はさせず、オリジナルのデザインにするという案も残していいのではないかと思います。

——では、現在のデザインになった決定打は？

副島 「P4」までのベルソナの多くは、名前から姿を想像しにくいモチーフに対して、謎めいたビジュアルを付加することで“カタチ”を作り上げていくという方向性でした。ですので、「このベルソナはどうしてこういうデザインなんだろう?」と疑問を持たれた方が原典などを調べたときに、「神話や逸話を、こんな風に解釈してデザインしていたのか」といった、知る楽しさや面白さがあったと思います。しかし今作は、カルメンや石川五右衛門という、元々キャラクター性があって知名度が高いものをベルソナに選んでいます。それはユーザーの皆様がベルソナをイメージしやすかったり、親近感を覚えやすくなるという狙いがあります。ですので、アルセーヌ・ルパンと謳いつつ、想像外のものを提供して、「思っていたものと違う!」となってしまうのは本末転倒と思いいたり、このようなデザインに落ちつきしました。

気に入っているキャラクターとその理由

——では、2Dスタッフの皆さんでデザインされた、ベルソナを含むキャラクターの中で、副島さんが気に入っているキャラクターとその理由を教えてくださいませんか？

副島 アルセーヌですね。単純に格好よくデ

ザインできたかなという部分と、いままではベルソナ自体がシリーズを体現していることがあまりなかったんですよ。しかしアルセーヌは顔の炎が動いていたり、イメージカラーの赤が盛り込んであったりという部分でアルセーヌ＝『P5』というイメージに落とし込めているので、そのあたりがよかったかなと思っています。ひねったベルソナは、双葉のネクロノミコンでしょうか。

——なぜ、ネクロノミコンはオリジナルのデザインになったのですか？

副島 ネクロノミコンの姿を誰も知らないからです。「5分で思いついたの？」みたいな感じですけど、自分はあぁいったすこし笑えるデザインが好きなんです(笑)。ヨハンナも同様で、ヨハンナと言われてもその姿を想像できる人はおそらくほとんどいませんから、そこをストレートに表現するのはあまり意味がないんです。ですので、オリジナルのデザインで目を引いて、ベルソナに興味を持っていただけといいかな、と。

——メインキャラクターはいかがでしょう？

副島 杏です。コメントでも書きましたが、杏は『P5』がどんなゲームかを理解していただくために、最初にデザインしたキャラクターのひとりで、ベンチマークのような存在

なんです。たとえば最初に真を描いてスタッフに見せると、混乱があったと思うんですよ。「『P5』って真面目な感じなの？」とか、「意外とストレートなの？」みたいに混乱して、どんなゲームか想像しにくい。でも杏を見せれば、色彩設計や造型から、今回のキャラクターにはこれくらいの振れ幅があるということがわかるわけです。最初にデザインしたから愛着がある、ということもありますね。

——では、コープキャラクターで気に入っているのは誰ですか？

副島 新島冴が気に入ってますね。自分はキャラクターをひねって描きすぎて、「もっと可愛くしてくださいー！」と言われることが多いんです。しかし、冴は設定的に非常に格好いいキャラクターだなと思い、自ら進んでストレートに、ベストバランスで美人に描いています。

——冴は副島さんが考える、美人の象徴的なキャラクター、ということでしょうか？

副島 そうなりますね。

——ところで、真の名前はいつ挙がるのですか？

副島 真はいろいろ突っ込まれるだろうと思って、あえて外していました(笑)。

——『P4』の公式設定画集で、毎刊カチュー

シャ枠の女性キャラクターを登場させている、とお話をされていたので、今回もぜひ触れておかねばと思いまして。

副島 そもそも今回、自分がいちばんノリノリで設定画を起こしたのは真です(笑)。ほかのキャラクターにはほとんどそういう絵を描いていないのですが、真だけは銃を早撃ちする絵(186ページ)があったりですとか。ただ、真と冴のふたりは、2Dスタッフに作画を任せる際に、描きにくいと言われるツートップなんですよ。

——それはどうしてでしょう？

副島 普通はキャラクターを描く際、わざと強弱をつけたり、認識の記号になるポイントを配置しています。そこさえ押さえておけば、ほかの人でもそこそこ自分と似た絵が描けるんです。でも真と冴は、自分が素でかわいい、格好いい、美人だと思って描いていて絵的な記号付けをしていないので、自分以外には描きにくいらしいんです。スタッフからは「押さえどころがわからなくて似せられない」「顔だけ描いて下さい」と言われて、自分が顔を描いたりしています(笑)。

——新島真のエピソード、温存していましたね？ ではせっかくですので、軽くカチューシャについても語っていただきましょう。

S H I G E N O R I

副島 そもそも、『P5』にカチューシャ枠のキャラクターが必要かという、一切必要なく、自分としてもべつにその枠の人物がいる必要もないと思うんですよ(笑)。でも自分では意識していなくても、人から「カチューシャのキャラクターをいつも必ず描いてるよね」と言われると、「ああ、自分はカチューシャのキャラクターが好きだったんだ!」と自認してしまうんです。そして自認することで、複雑な心境になるんですよ。「またカチューシャ？」と言われたくないという心境と、「好きだと自認しているのに、それを避けることに意味があるのか？ それは逃げではないか？」という心境です(笑)。真のカチューシャにそこまで葛藤して描いているわけではないですけどね。

——しかし、今作の真のカチューシャには偽装工作まで施されていますよね？

副島 結果的に、偽装工作……のようになっています。真をデザインするときに、いまの髪型を描いたあとで、髪の高さが足りなくて実現不可能だと気づきました。そこで、いろいろと調べてみたところ、三つ編みを模したカチューシャというものが存在すると知り、地毛の代わりに採用しただけなんです。自分は女の子を描くときに、カチューシャで

区切られている横線の部分を描くのが好きなんです。前髪パーツとサイドと後ろ髪のパーツが分かれているように描くのが……非常に気持ちがいいんです。

——と、言いますと？

副島 ロボットを描いているときのよう、パーツ割りして描けるのがいいんですね。基本的に生物は一体的なフォルムなので、本来はパーツ分けできないんです。自分がヘッドホンを装備したキャラクターをやたらと描くのも、カチューシャと同じくパーツ分けの理由からです。さらに最初にアングルを決めるときに、ヘッドホンの角度を決めれば絵全体がバシッと決まるんです。と、いう理由で、『P3』のアイギスを描くのが大好きなんです。

——カチューシャやヘッドホンがお好きなのにはそんな理由があったんですね。

副島 いろいろお話させていただきましたが、カチューシャをつけている女の子がかわいいということは本心でもあります。さらに言うと、じつは、最初は杏が青くて大きなカチューシャをつけていました。カントリーなイメージになってしまいやめましたが。

『P5』と美学の関係

——『P5』では美学が重要な要素であり、また副島さんも各所で美学という言葉を口にしたのでいらっしゃるのですが、今作と美学はどのような関係にあるのでしょうか？

副島 あえて美学という言葉を使っているのは、その言葉自体にロマンチックなイメージがあるからです。自分が言っている“美学”は“個性”と置き換えられると思います。ですので、美学とは“格好いいと思われる個性”や“人にいい影響を与える個性”また、ほかの人が見たときに、“自分にはできないけれど真似してみたい、憧れる”対象になる“個性”であると個人的には解釈しています。『P5』はルールに沿ってただ流れていく世の中があり、そこに個性的な面々が集まったことで、個性を持っているからこそ世界のおかしさに気づけるんだ、ルールに抗うことで世界を変えていけるんだ、という趣旨のお話です。そのためコンセプトにのっとって美学や個性という言葉がよく出てくるのだと思います。

——美学、個性をデザイン面で表現しているのは、どのような部分になりますか？

副島 これはコメントでも書きましたが、自分的に美学、個性を盛り込んだ部分で満足し

ているのは、杏のタイツの色や双葉の髪の色ですね。誰かがやっているからとか、人に見せるためにそうしているのではない、純粋な本人の欲求の表れです。そういった部分のデザインが、そのキャラクターがほかとは違う感性の持ち主と伝わるアイコンになればいいと思います。でもそういうデザインはすごく難しく、目につく部分だけではなく、もっと全域にわたって盛り込めたらよかったと思う部分もありますね。とはいえ盛り込みすぎると、まとまりのない謎の集団になってしまいますから、バランスのさじ加減には気を配りましたね。

読者の皆様へのメッセージ

——では最後に、本書を手にしてくださった読者の皆様へ、メッセージをお願いいたします。

副島 この本には、「P5」で使われることなく終わったスケッチやデザイン、イラストもたくさん載っています。自分は本来、完成品として世に出なかったそれらのイラストを、皆様にお見せすることにはとまどいを感じて



S O E J I M A

います。でも自分もその昔、雑誌や画集に掲載されていた没原稿を見るのが好きで、こんな風に作っているんだと思ってわくわくしていました。そう考えると、本来お出ししてよいものではないけれど、興味を持って本書を手にしてくださった皆さんに、ゲームを作る現場の雰囲気を感じてもらったり、ゲームを作る楽しさを共有できるかもしれないと考えて、「ちょっとどうかな？」と思いつつ、お見せしています。ですので、楽しんでいただけると嬉しいです。そして月並みですが、本書をお手に取っていただき、ありがとうございます！

(2016年11月11日アトラスにて)





ペルソナ5 公式設定画集カバーイラスト



ペルソナ5 公式設定画集

2016年12月26日初版発行

発行人	浜村弘一
編集人	板本武郎
編集長	林克彦／谷塚真一
副編集長	千葉久子
生産管理局	森村利佐
印刷	図書印刷株式会社
発行	カドカワ株式会社 〒104-8441 東京都中央区築地 1-13-1 銀座松竹スクエア 電話 0570-060-555（ナビダイヤル） http://info.kadokawadwango.co.jp/
発売	株式会社KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3 http://www.kadokawa.co.jp/
編集	野口美千生
構成・執筆	有限会社チョップ 尾高祐
装丁・本文デザイン	CARTA graphics,Inc
監修・協力	株式会社アトラス

●本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(<http://info.kadokawadwango.co.jp/>)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（土日祝日を除く12:00～17:00）

メール：support@ml.enterbrain.co.jp

※メールの場合は、書籍名をご明記ください。

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
また、記載内容以外の攻略方法やゲーム情報などにはお答えできません。

"PS"、"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"P4"は同社の商標です。

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

©2016 KADOKAWA DWANGO CORPORATION

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-733190-7

C0076

Printed in Japan



電子版 アトラスファミ通

ペルソナ5 公式設定画集

編集／週刊ファミ通編集部

2016年12月26日 発行

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

©2016 KADOKAWA DWANGO CORPORATION

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
アトラスファミ通『ペルソナ5 公式設定画集』
2016年12月26日初版発行

発行人 浜村弘一

発行 カドカワ株式会社

〒104-8441 東京都中央区築地1-13-1 銀座松竹スクエア

電話 0570-060-555(ナビダイヤル)

受付時間 12:00～17:00(土日祝日を除く)

<http://info.kadokawadwango.co.jp/>

発売 株式会社KADOKAWA

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

<http://www.kadokawa.co.jp/>

本作品の全部または一部を無断で複製、転載、配信、送信したり、
ホームページ上に転載したりすることを禁止します。
また、本作品の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁止します。
本作品購入時にご承諾いただいた規約により、有償・無償にかかわらず
本作品を第三者に譲渡することはできません。
本作品を示すサムネイルなどのイメージ画像は、再ダウンロード時に
予告なく変更される場合があります。
本作品の内容は、底本発行時の取材・執筆内容に基づきます。

また、ご覧になるリーディングシステムにより、表示の差が認められることがあります。